3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！

话梅工作室免责声明

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.121
前线狙击
王国之心 梦中诞生
页大篇幅报道，
战斗系统全貌公开
不可思议的迷宫
风来之西林4
神之眼与恶魔之脐
Fate/新章
特快专递
GT赛车PSP
机车风暴 极地先锋
大众畅快
家庭教师REBORN 斗技场2 精神爆发
卷首特报
革命性掌机登场！
PSP go
实机评测报告
专题企划
蜡笔小新
呼风唤雨
掌机世界大冒险
口袋光环收录
东京游戏展2009
会场报道·掌机篇
真·女神转生
奇幻之旅
四大攻略
超时空要塞 终极开拓者
雷电十一人2 威胁的侵略者
苍龙 异界的巨兽
本期赠品
《偶像大师 华贵星辰》
大幅海报

优雅的张扬

CHINA TREND

GRACEFUL

北通 中國風

PSP3000类

硅胶套（水墨星辰黑）
BTP-5325

硅胶套（水墨星辰白）
BTP-5325

晶透水晶盒（青花蓝）
BTP-5355

晶透水晶盒（水墨黑）
BTP-5355

NDSI类

硅胶水晶盒（水墨青花）
BTP-5540 DARK

晶透水晶盒（青花蓝）
BTP-5540 LIGHT

晶透水晶盒（艳阳红）
BTP-5540 LIGHT

硅胶套（水墨星辰黑）
新品上市

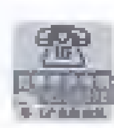
硅胶套（水墨星辰白）
新品上市

晶透水晶盒（青花蓝）
新品上市

晶透水晶盒（艳阳红）
新品上市

EVA包（水墨青花）
新品上市

购买北通中国风系列产品
赠价值20元



本辑特别关注

攻略透解

异空间探索指南
恶魔召唤入门
主线全地图详细攻略

攻略透解

地球遭受外来侵袭
雷门战士再度出击

超详尽系统介绍
剧情图文攻略
通关隐藏要素披露
中田英寿加入方法公开

专题企划

纪念小新之父臼井仪人先生
掌机平台的“《蜡笔小新》系列”全作品回顾盘点

卷首语

酷暑过去、金秋来临，在经过暑假，国庆，中秋等节日的洗礼之后，学生和上班族都要一口气从这个多愁善感的季节熬到岁末才会迎来下一个长假，大家可都要加把劲哦！最近PSP游戏的破解和NDS大作的频发让掌机平台好不热闹，相信爱玩游戏的你肯定能从其中找到自己心仪的作品。不过玩归玩，学习和工作方面的东西可要放在首位，“两手抓，两手都要硬”才是王道喔！

上次的“口袋光环”因为截稿日期的原因而没有来得及收录TGS2009的现场报道，所以此次就特别在“口袋特企”栏目中为读者补全了相关内容。好了，羽纹急着赶留了，祝各位游戏愉快！

羽纹

文 晴天 美编 紫枫

革命性掌机登场！PSP go实机评测报告

让众多掌机玩家期待已久的新形态掌机PSP go已经在10月1日正式上市了。虽然各位读者在这之前已经通过各种渠道对它的革新性要素有了一个大致的了解，但是本次小编将带你一起近距离接触实机（港版陶瓷白16GB内存），全方位为你解析PSP go在实际使用中和以往直板PSP的区别及感受，还在犹豫是否入手的玩家不妨作为购买前的最后参考哦。

更轻 更小

PSP go拿在手中最大的感觉就是"轻"，而且整体外型和过去的"直板"设计相比，新的"滑盖"设计在尺寸、厚度上都把PSP缩减到了极致，便携性自然随之提升了不少。为此我们还特地使用数码秤对目前的几种掌机重量进行了比较，其中PSP go主机重量仅158克，远低于NDSL的218克，NDSi的214克，以及PSP-2000的189克，瘦身效果不言而喻。另外主机外壳做工精良，材质轻盈坚固，各个接缝处也顺滑流畅，没有丝毫的毛刺感，滑盖即便是多次开合也没有任何"受阻"的感觉，还在担心索尼"偷工减料"的玩家应该可以打消这个念头了。

■随主机会附送电源、专用USB线、说明书以及Media Go软件光盘。

■和PSP-1000的对比图，索尼对厚度的压缩真是不一般。

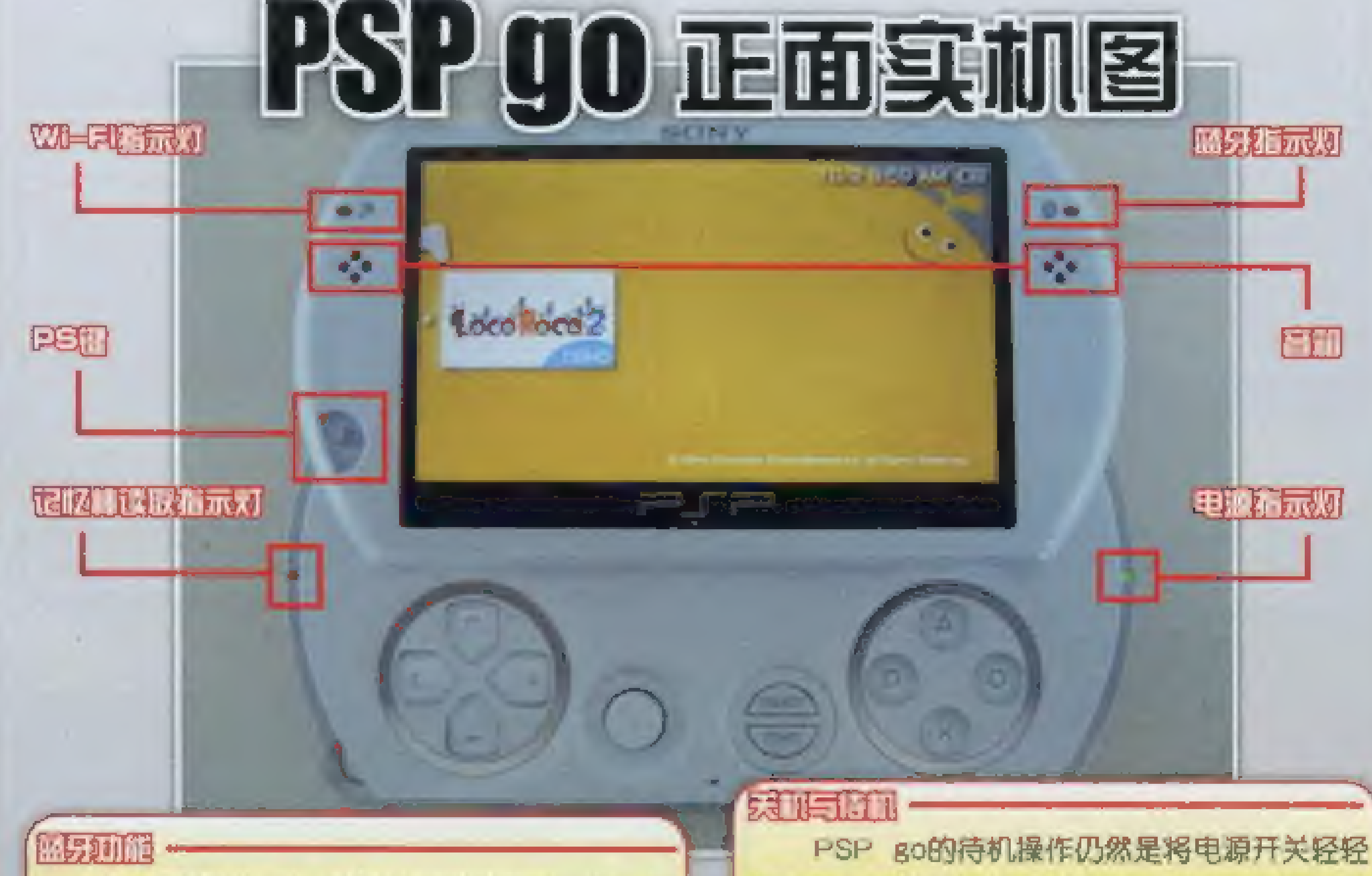
■将PSP-3000和PSP go的"色彩宽度"设定为"标准"并选用同一颜色主题进行对比，PSP go的色彩明显更为鲜艳靓丽。

由于PSP go屏幕的物理尺寸从原先的4.3英寸缩小到了3.8英寸，但分辨率还是保持和以往PSP型号一致为480×272像素，16：9的高宽比，所以在视觉效果上宽度的缩减会比较明显，看惯了老型号主机屏幕的玩家都会觉得屏幕"变小了"……不过从另一个方面来看，分辨率不变而屏幕变小会使液晶点距更小，在画面的表现上会更加细腻，色彩更鲜艳，搭配可调节三级亮度的屏幕依然能提供目前掌机中最高的显示水平。

操作仍待适应

PSP go的尺寸已经减小到接近单手手持的智能手机大小，所以对于大多数习惯于双手把持游戏机的老玩家来说，舒适性会较之前的直板PSP有所降低。在左右大拇指集中操控的下面板上，十字键和□、△、○、×键都较直板PSP的面积缩小，按键键程和反馈力度减弱，尤其是喜欢玩格斗或动作游戏的玩家感觉会更加明显，再加上滑杆和十字键的距离更近，如果需要同时操作两个部分会感觉很别扭。Select和Start键改成了上下半月形后对按键的准确度要求更高，但好在这两个键实际的使用频率并不高，只要玩家多留心，适应后还可以接受。最后比较出人意料的是，此前最为担心的滑杆在横向的移动范围上较直板PSP有所提升，这也正是滑杆周围增加一圈凹槽所起到的作用。

主机上方左右两侧的L和R键为了提高舒适度，特意将键帽做大，提高了两个食指的接触面积，但由于材质是光滑的塑料，阻力稍显不足。音量、显示屏亮度调节按钮调整到上方后同样会因为滑盖屏幕而基本处于“盲操作”状态，很容易误按到其他键，需要玩家慢慢适应。



蓝牙功能

主机不像Wi-Fi一样设计单独的蓝牙开关，蓝牙功能只能在系统设置菜单中通过菜单选项开启，这对于部分玩家来说多少有点不方便。

关机与待机

PSP go的待机操作仍然是将电源开关轻轻往上拨，而执行关机保持长推电源键的同时，指示灯不会再像以前那样闪烁几次，而是瞬间熄灭（和待机操作时没有明显差别）。

■主机的背面是两道弧形橡胶带，这下就不用担心主机背面被刮花了。

■双手握持PSP go时两手会靠得更近，左手大拇指也更加拥挤，要做出更多动作才能完成以前较为轻松的操作。

软硬件大换血

外型的改变同样会带来接口方面的变化，除了取消UMD仓转为全数字下载的游戏发行方式，主机的接口和线材要求也和直板PSP划清了界限：

M2记忆棒接口

PSP go将不再使用直板PSP的Memory Stick Duo记忆棒接口，换成了更为小巧的M2接口，而M2存储卡作为新一代的微型高速存储卡，目前市面上还没有高仿产品，玩家只能选择购买价格不菲的行货产品。

USB线接口

PSP go底部左侧为标准3.5mm耳机接口，右侧则是和索爱手机类似的专用数据接口，因此不再兼容通过mini USB接口扩展的GPS定位器、摄像头等老的官方配件。作出这一个改变还有另外一个好处，那就是新接口在充电速度、数据传输速度上都有大幅提升，而PSP go强化的大屏幕输出功能也能通过这个接口连接扩展底座来实现。

■新接口将来能够仍以USB方式连接，但连接主机将不再采用mini USB接口。

◀在开机状态下合上滑盖会让PSP go进入待机状态，此时屏幕会自动切换到时钟和日历界面（同时按下L和R键）。

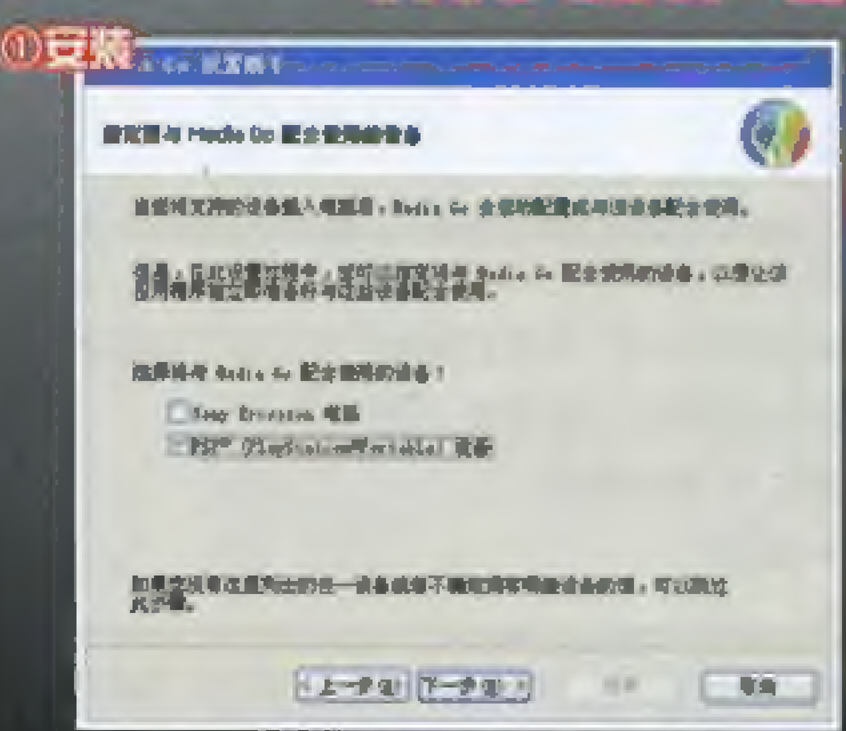
▶PSP go的“主机设定”中会多出一项“关闭屏幕盖时”，而“UMD Cache”则因为不再支持UMD而取消。

软件与使用

PSP go只能通过访问PlayStation Store（以下简称PSN）在线商店下载数字格式的游戏和多媒体内容，所以如果你身边并没有可以使用的无线网络，在连接的宽带的电脑上安装官方新推出的“Media Go”软件（目前最新版本为1.2，支持包括简体中文）同样能够浏览卖场，并通过专用USB线传输数据到PSP go上。

▶主机初始的默认版本为5.70，使用无线网络登陆PSN系统会要求升级到目前的最新版本。

Media Go使用指南



运行“Media Go”软件后只要把PSP go连接到电脑上，软件就会自动识别出主机的相关信息，之后玩家可以直接把电脑上的图片、视频、音乐和PSN下载的游戏直接用拖动的方式安装到PSP go上，非常方便。另外第一次点击软件左侧的“PlayStation Store”系统会要求玩家选择自己的国家以及出生日期，以确定默认登陆的服务器，而之后点击右上角的“登录”（Sign in）输入不同服务器的账号则可以直接登录对应的服务器。

体验小结

总的来说，新的PSP go在保持做工考究、屏幕显示等优势的前提下，对主机的便携性进行了强化，但也出现了操控舒适性下降等新的问题。纯数字化的游戏发行方式对于国内掌机玩家来说一时间很难得到认可，而像破解版等信息则只有继续等待，静观发展才行。

掌机王SP VOL.121

封面用图：超时空要塞 终极开拓者

美术总监：吴 松

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：[redacted]
印　　刷：[redacted]
发　　行：（0931）4867806
开　　本：32开　138毫米×210毫米
版　　次：2009年10月第一版
印　　次：2009年10月第一次印刷
印　　张：[redacted]
印　　数：0001—3500册
字　　数：220千字
出版日期：2009年10月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-217-7

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

卷首特报

掌机情报站

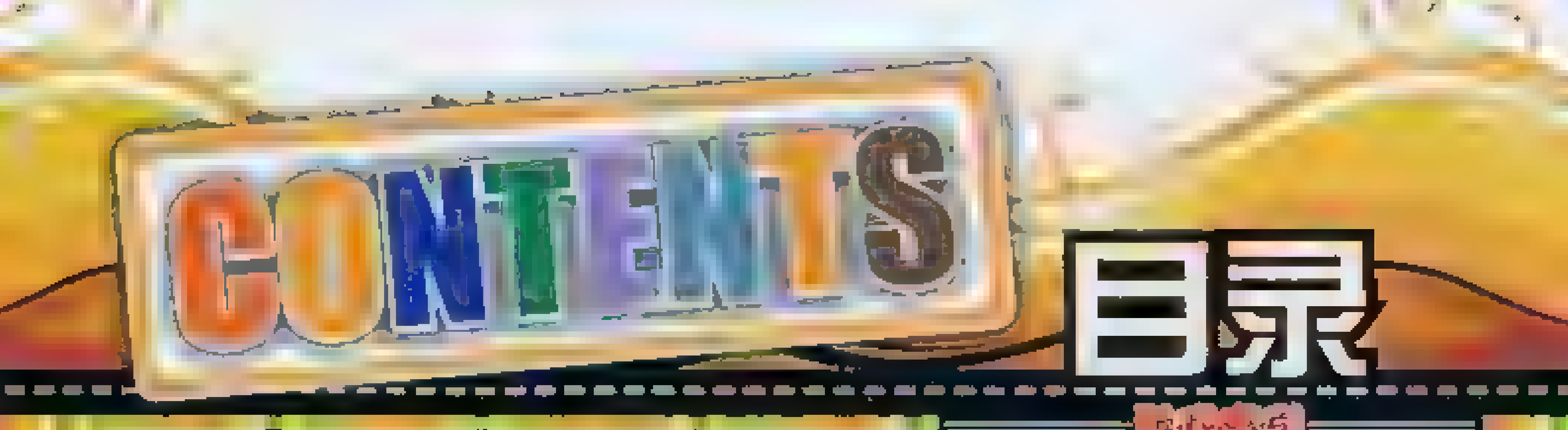
黄金眼

前线狙击

新作拼盘

游戏一品轩

特快专递



CONTENTS 目录

游戏类型说明

ACT	动作游戏
A·RPG	动作·角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作·冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟·战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

GBA	Game Boy Advance Nintendo公司出品
iDS	iQue DS 神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite 神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS, Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS lite, Nintendo公司出品
PSP	PlayStation Portable, SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro, Nintendo公司出品

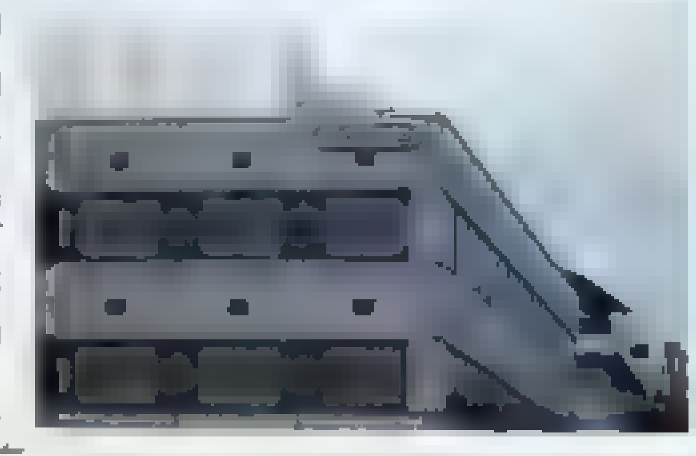
主持：白夜(levelup.cn)

任天堂荣获世界最佳企业称号

著名的商业出版机构BusinessWeek每年都会在秋季发布一份全球最佳企业的排名，这个排名将会根据全球各知名企业的前一年的销售业绩以及产品的全球销售比率等数据给他们来一个大排名。

从榜单公布的结果上来看，第一位是游戏迷们非常熟悉的名字——任天堂，而排在其后面位居二、三位的分别是美国互联网服务巨头谷歌以及美国电子产业巢锥苹果。

据负责统计的商业投资顾问机构A.T. Kearney表示，这次统计的企业入选要求是"2008年内的销售业绩达到了100亿美元以上，而且其中至少要有25%以上的收入来自本土以外的市场"，而本次符合这个要求的企业共有2500家，任天堂名列首位。



此外，电视游戏业三大巨头的另外两位——索尼和微软均未能入选本次排行的前40名行列。

索尼：PSP go首发带来PSP周销量提升300%

PSP go的发售无疑是掌机市场近期最受关注的事件之一。这台掌机可以说在发售前是饱受争议，甚至一度传出零售商联合抵制这台掌机的消息，究竟在这种情况下PSP go的首发状况如何呢？索尼方面近日给出了一个答案。

日前，SCEA主管公关事务的Patrick Seybold在接受媒体采访时表示，PSP go首发的情况很不错，它帮助PSP的周销量提升了三倍，索尼方面对这台主机之后的销售形势依然信心十足。

"新型号主机在各方面的改变极大地刺激了消费者们对PSP系列掌机的兴趣，同时也帮助大大提升了PlayStation Network的下载内容盈利。"Seybold说："PSP go发售后三天，我们在北美最大的零售合作伙伴那里得到了PSP系列掌机的销量比之前一周多了300%的消息。而受此影响，PlayStation Network上PSP游戏和各类下载内容的销量也增加了200%以上"但是他并没有给出具体的数字。

在采访的最后Seybold表示，未来一段时间内PSP的一些重量级大作，比如《小小大星球》以及《刺客信条》等将相继发售，它们将保证PSP go的热销势头至少保持到今年年底。

Square Enix计划大规模裁员？

经济危机、市场萎缩、小公司倒闭……这两年游戏业的这种消息我们已经看到过很多了。目前看来，这种情况仍在继续，就连前一段刚刚靠《勇者斗恶龙IX》创造了各种销售新纪录的Square Enix也不能在这种大形势下"幸免"，以至于公布了裁员的计划。

日前，日本方面有消息称，Square Enix正准备精简结构以节约开支，而这有可能直接导致这家日本第一RPG大厂将有200～300人丢掉工作。消息指出，2009年内Square Enix完成了收购"《古墓丽影》系列"开发商Eidos Interactive，此次结构精简有可能与此事有关，SE方面也许将借助此次结构调整来进行一系列的集团重组事宜。

事件

任天堂：PSP go不会有人买

在PSP go忙着首发时，任天堂方面自然也不会闲着。作为竞争对手，他们自然不会看着索尼气势高涨而坐视不理，这次他们选择了“讽刺”对手。

日前，任天堂美国分社社长雷吉在接受美国《华盛顿邮报》周末版采访时，对索尼的PSP go发表了一系列言论。他表示，PSP go定位非常有问题，应该不会有多少人会去购买。此外，雷吉认为PSP go的价格过高也将导致没有多少人会“光顾”这台掌机。他说：“即使是在全世界都供不应求的Wii，我们也不敢把价格定到250美元以上，更何况是一台定位不明的掌机。我一直非常尊敬我们的对手，但我实在想不出有什么理由去购买PSP go。”

此外，除去讥讽了一下对手的产品，雷吉社长还就任天堂掌机电话的传闻发表了看法。他表示任天堂目前对介入手机业务毫无兴趣，但另一方面，他相信任天堂的NDS在对抗来自苹果等手机产品的竞争时占有更多优势，因为“只有NDS能够实现那种神奇的游戏体验。”

软件

《合金弹头XX》登陆PSP

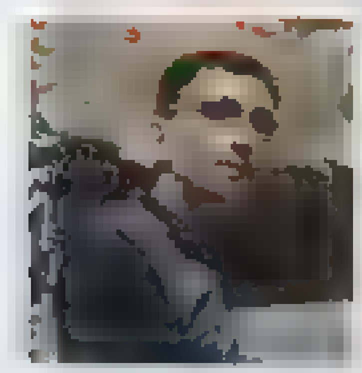
日前，SNK Playmore公司宣布，将于2009年12月23日在PSP平台推出旗下著名动作游戏品牌“《合金弹头》系列”的最新作《合金弹头XX（メタルスラッグダブルエックス）》，售价5040日元。

SNK方面透露，最新作中不仅将有系列中大家熟悉的小型战车以及敌人登场，开发人员还将在关卡中设置大量新机关，使得游戏的过程更加复杂而具有乐趣。官方表示，游戏将共收录7个带有分支的关卡，以及搭载新的“战斗学校”模式，并支持双人无线通信协力游戏。在颇受关注的“战斗学校”中，玩家将挑战教官所提出的70种类以上的迷你游戏，而完成战斗学校中的任务不断进阶的话还将获得强力的武器攻击“移动卫星”。据悉，游戏中的登场角色除了系列传统的主角马尔科、特玛、艾利、菲奥四人外，“《格斗之王》系列”中怒之队的拉尔夫和克拉克也会参战。

10月2日

10月3日

10月5日



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

“驾驶座”因素

去年国庆长假和俱乐部的几个车友自驾游了一番，当时正是金融危机水深火热之时，车友们大多受了冲击，以至景色虽美却无心欣赏，心中苦恼溢于言表。今年双节晴空万里，车友们又生龙活虎了起来，座驾都有所升级，去年上愁着准备卖车的一个朋友把他的丰田卡罗拉换成了奥迪A6，估计是在楼市上赚了个盆满钵满。不到一年，经济局势的大逆转让人大跌眼镜，不禁感慨这百年一遇的金融危机不过尔尔。去年的今天不会有人想到2009年的经济局势如此光明，正如去年的今天也没有多少人想到PS3会在日本反超Wii，更加没人想到索尼还有个取消UMD的PSP go，而笔者最意外的是《GT赛车PSP》。

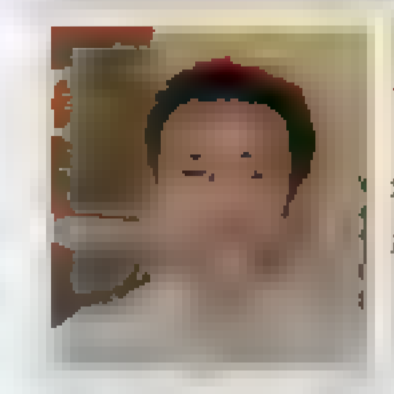
从消失5年后的突然公布，到公布后的迅速上市，再到系列最低的评分与销量，《GT赛车PSP》从头到脚就是一个巨大的意外。可能是因为事先看到了索尼发布的太多CG图，笔者对《GT赛车PSP》画面的第一反应是失望。进入游戏后遍寻不着职业生涯模式又是一个意外，这就像一个RPG被删掉了剧情只剩下战斗，好在一如既往的GT式操作手感没有令人失望，不过这并不足以让GT饭们满意。笔者的车友俱乐部中有个核心级GT饭，收集了“《GT赛车》系列”的所有正版，还配备了一套座舱式操作装备，唯独这款《GT赛车PSP》入不了他的法眼。理由是：“出门没空玩，在家只想玩《GT5》。”这可能也是国外大多数GT饭的心声。笔者不禁又想起了几年前关于掌机与汽车的一个有趣论调。

几年前PSP被NDS全面超越，有人提出原因在于PSP的目标用户是18到35岁的男性，他们出行时大多坐在驾驶座，因此用不着掌机；NDS有大把少年儿童和老年用户，他们大多坐在副驾驶座或者后排，因此正需要用掌机打发时间。这个原理不仅解释了PSP在欧美的一蹶不振，也解释了PSP在日本能够复苏的原因——日本人的主要交通工具是电车，因此不存在驾驶座的问题。同样的原理正好可以用来解释《GT赛车PSP》的尴尬——坐在驾驶座里的男性车迷们是《GT赛车》的主要受众，他们会在家中用最好的影音设备迎接《GT赛车5》，但很难挤出时间玩PSP。《GT赛车PSP》全球首周销量约23万，勉强在当周全球销量十强中占了末席，辜负了索尼与广大玩家对它的殷殷期待。

在《GT赛车PSP》的首周销量中，日本占了13.4万。这本来是一个不算糟糕的成绩，若是在平时应该可以占据销量榜首，可惜任天堂总是不给索尼风光的机会，同周发售的《Wii Fit Plus》和《雷电十一人2》齐刷刷地高出《GT赛车PSP》一大截。一款让玩家等待了5年的千万级巨作新篇竟落了个首周销量第四名，销量只有当年《GT赛车4》首周的五分之一。在PSP市场活跃而且没有所谓“驾驶座”因素的日本尚且如此，欧美的处境更加尴尬，两地首周销量不到10万，金光闪闪的“Gran Turismo”招牌消失于销量榜TOP10之外。

令人稍感欣慰的是，在欧美与《GT赛车PSP》同日上市的PSP go成绩理想，当周PSP销量提高了二倍，零售商的抱怨与抵制没有浇灭玩家的热情。PSP go也是《GT赛车PSP》在欧美销量低得离谱的重要因素，欧洲向来是“《GT赛车》系列”最大的消费市场，而欧版PSP go免费赠送《GT赛车PSP》下载版，实体零售版首周销量仅4万多套就可以理解了。网络下载的时代即将来临，未来PSP游戏销量数据将很难精确统计。今后Fanboy们若发现自己心爱的游戏销量太低，当可以此为由聊以慰藉。

时机



Darkbaby

真名徐继刚 “游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

今年以来，任天堂似乎进入漫长的战略蛰伏时期，一直没有什么大动作，即便面对着索尼等对手降价促销等一连串强硬竞争举措也表现得四平八稳。然而尽管岩田聪一如既往地自信从容，Wii和NDS不断下滑的销售速度依然令广大市场投资者对任天堂的前景表示忧虑。除了销售滑坡以外，日元兑换美元汇率的逐步提升也进一步加大了该社的盈利压力，因此股价从年初最高位的每股36800日元一路跌至22000日元以下，跌幅高达40%以上。不过近日任天堂股票却走出了触底反弹的趋势，日内反弹幅度达到了10%，其原因源于日兴证券近日发布的市场预测报告。该券商预测任天堂非常有可能在来年投入次世代NDS主机，并因此将任天堂的投资价值评估由原先的2H（中立观望）上调至1H（买入），目标股价为29000~30000日元。

任天堂对于外界的传闻至今毫无表示，然而从常理进行推断，该社在年末年始发表新主机的可能性非常之高。从2009财年上半年的趋势大致可以判断任天堂销售额和利润双降几乎已成定局，为了制止股价进一步大幅滑落，发表大规模新商品无疑是提振市场期待的最佳手段。当然，关于家用主机Wii的后续机型的传闻也不绝于耳，Square Enix社长和田洋一也在近期暗示任社未来会发售高清规格的Wii HD主机。不过较之推出仅3年光景的Wii来说，已经步入成年时期的NDS显然更具备更新换代的诉求，而次世代的任天堂系掌机也是目前业界最受期待的热门话题。国外证券投资业有着严谨的行业规则，日兴证券也不太可能用毫无根据的臆测来误导市场投资者，或许此次不经意的市场分析报告里有着任天堂的幕后推手，任天堂可能借此间接试探市场的反响，以备进一步行动。

虽然硬件机能并非市场制胜唯一决定因素，但硬件性能显然是不可或缺的竞争手段之一。自《DQIX》以来，NDS似乎已经进入了全新的创作收获时期，无论《朋友聚会》、《深爱》还是即将推出的《二之国》等游戏，皆充分展现了NDS多样化的软件创造力，然而我们也不难从中看到NDS硬件机能的潜力几乎已挖掘尽，未来必然会严重制约游戏开发商的创造能力。岩田聪曾经表示：“如果软件开发者们感到已经没有挖掘潜力的余地，我们会适时推出全新硬件。”而硬件性能原本明显领先NDS的PSP和iPhone，近期硬件厂商也通过各种努力来进一步强化软件的表现力，比如iPhone 3GS最新搭载了OpenGL开发工具包，使得该平台的游戏开发效率更高效化。索尼也不断努力让PSP省电化运行来促使其CPU的工作效率达到最大化，近期一系列大作的游戏图像表现力有了非常明显的提高。面对竞争对手们一系列的积极举措，原本工作马力就略显不足的NDS显然也不能继续漠然置之，进行适当的硬件升级恰当其时。

现在，也许是发布新机型最好的时机。

▲下一代NDS会是这样吗？（此为网上流传NDS2的假想图）

怪物级大作《口袋妖怪 心金 魂银》累计销量顺利突破200万套，也许对于许多游戏来说，200万已经是一个不可企及的终点，但对长寿的《口袋》来说，这还只不过是个起点而已。另一怪物级游戏《MHP2G》的廉价版实际销量也已经突破了100万大关，它同时也是现行主机上惟一一款超过百万的廉价版游戏。《实况力量棒球 携带版4》销量相比前作略有下滑，不过凭借着系列在日本的长卖传统，最终销量要突破25万套是没太大问题的

2009年9月21日～2009年9月27日

1	16万6244套	206万7609套	NDS
2	8万9601套	115万6103套	NDS
3	4万3239套	15万1146套	PSP
4	3万3737套	392万5285套	NDS
5	[illegible]	13万51套	NDS
6	1万4117套	6万6352套	PSP
7	1万564套	100万7098套	PSP
8	1万286套	5万3102套	PSP
9	8 00套	5万2141套	NDS
10	6438套	8万1279套	NDS

[illegible]	[illegible]	2009年[illegible]	累计销量
NDSi	6万5693台	230万6501台	359万3873台
PSP	1万9581台	153万9729台	1261万8193台
NDSL	1万464台	40万2737台	1780万8705台（2425万7911台）

排名	平台	游戏	厂商	类型	发售日	本周销量	累计销量
1	NDS	[illegible]	Square Enix	RPG	2009年9月29日	26万5181套	26万5181套
2	NDS	[illegible]	Nintendo	A・RPG	2009年9月14日	4万4146套	21万2828套
3	PSP	[illegible]	SCEA	RAC	2009年10月1日	4万2470套	4万2470套
4	NDS	[illegible]	EA Games	AVG	2009年9月29日	2万3361套	2万3361套
5	NDS	[illegible]	Warner Bros	ACT	[illegible]	2万877套	16万668套
6	PSP	[illegible]	Square Enix	FTG	2009年8月25日	1万8483套	30万9245套
7	NDS	[illegible]	Nintendo	ACT	2006年5月15日	1万8013套	720万4759套
8	NDS	[illegible]	Nintendo	RAC	2005年11月15日	1万7294套	602万1641套
9	NDS	[illegible]	Nintendo	AVG	2009年8月24日	1万7162套	17万6310套
10	NDS	[illegible]	Nintendo	RPG	2009年3月22日	1万4704套	213万4069套

读者期待榜

最期待

GT赛车PSP

玩家C语

黄金眼 Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

TALES OF VS

テイルズ オブ バーサス

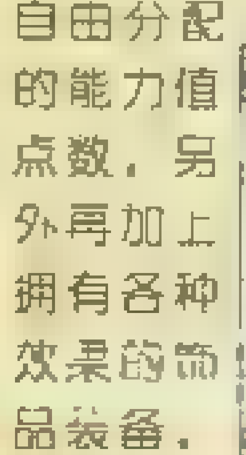
PSP ◆NBGI ◆FTG ◆2009年8月6日 ◆日版 ◆1～4人 ◆5200日元 ◆无对应周边

黄金眼评分 23

文 洋葱

游戏时间：30小时以上

《对决传说》是集结了在日本拥有相当高人气的RPG“《传说》系列”众多角色的一款对战游戏，看到这35张熟悉的面孔相信绝大部分《传说》饭都会心动吧。游戏的战斗系统方面是参考了历代《传说》的系统并加以改良而成。除此之外，这款对战作品中还融入了不少RPG要素。

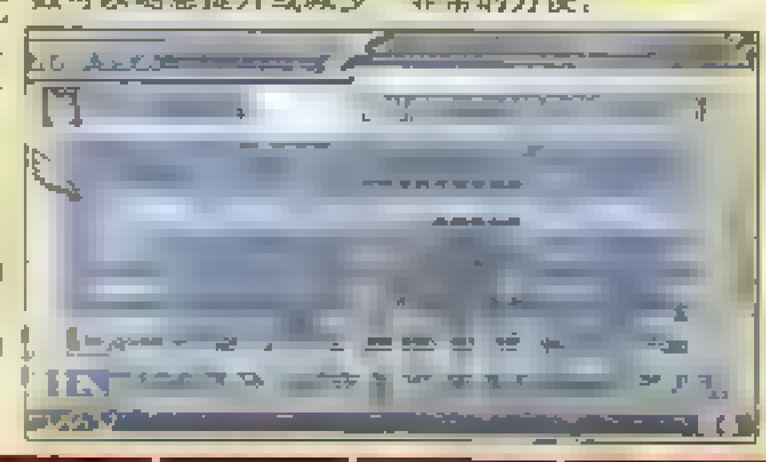


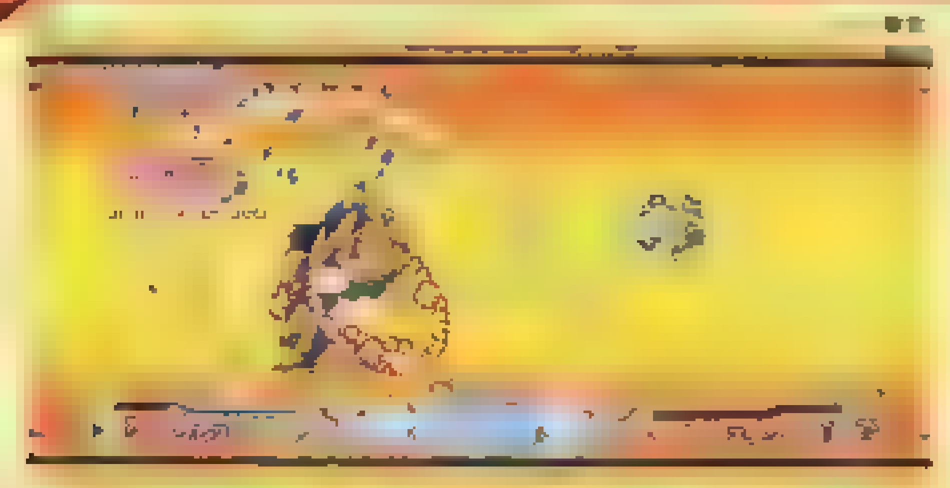
◀个别作品中的角色较多以及个别作品的角色太少遭到了不少玩家的抱怨。

育成系统和故事模式

本作的角色育成方面有着极高的自由度，来自《宵星传说》的技能学习系统以及随时都可让玩家自由分配的能力值点数，另外再加上拥有各种效果的饰品装备。

▼战斗前对角色的能力进行强化，能力值点数可以随意提升或减少，非常的方便。





▲本作质量极高的迷你游戏。

玩家完全可以根据自己的喜好或是即将面对的对手特性，来更改角色的战斗风格。总体来说育成部分设计得还算不错，不过角色升级时能够获得的能力值点数不高，而角色育成后期所需要的点数又非常多，因此仅仅是想培养好一个角色就要投入大量的时间。

说到花费时间，这里我不得不说一下本作“拖沓”的故事模式。故事模式的剧情并不长，不过当中穿插的战斗量实在太多，角色们没说上几句话就打了起来，再加上游戏的读盘速度较慢，要完成故事模式的一个篇章起码就要花上三四个小时的时间，若想要获得所有角色就必须将所有篇章完成，这样一算光是故事模式就需要耗掉玩家将近30个小时左右，再加上本作在剧情上也并不算精彩，甚至可以说有那么些无聊，整个通关过程就显得更加累人。个人并不喜欢游戏商这种增加游戏时间的方式，相信更多玩家宁愿将时间投入在与人对战上，而不是为了解放角色去打几十个小时的CPU。另外，CPU喜欢和玩家玩“躲猫猫”也是造成游戏耗时长的主要原因之一，也不知道制作者是怎么给CPU设置行动模式的，战斗中无论是处于优势劣势，CPU总是喜欢满地图四处乱跑，如果是空间稍微大一点的地图更是会让玩家追得泪流满面，玩过本作的大部分玩家都对此提出了不满，本人初期也被这些喜欢躲猫猫的CPU气得不轻。

操作与平衡性

本作战斗的基本操作与系列历代作品大致上相同，打击感还不错，不过移动部分却并不是太顺手。由于战场地形设计的关系，玩家在对战时经常需要向斜上方向跳跃，不过PSP的十字键要按斜方向比较困难，一不小心就会变成原地跳，导致没能及时躲开地形陷阱或是对手的攻击，如果能将滑杆用在移动上相信会舒服不少。

本作故事模式的战斗难度稍稍有些问题，个别故事模式初期会出现能力相当高的强敌，玩家还没能来得及熟悉系统就被狠虐一番，等玩家辛辛苦苦将等级提升上去将他们打败后，却发现接下来面对的敌人都非常弱，这种不妥的安排方式使得玩家在后期的战斗中会感到无聊。

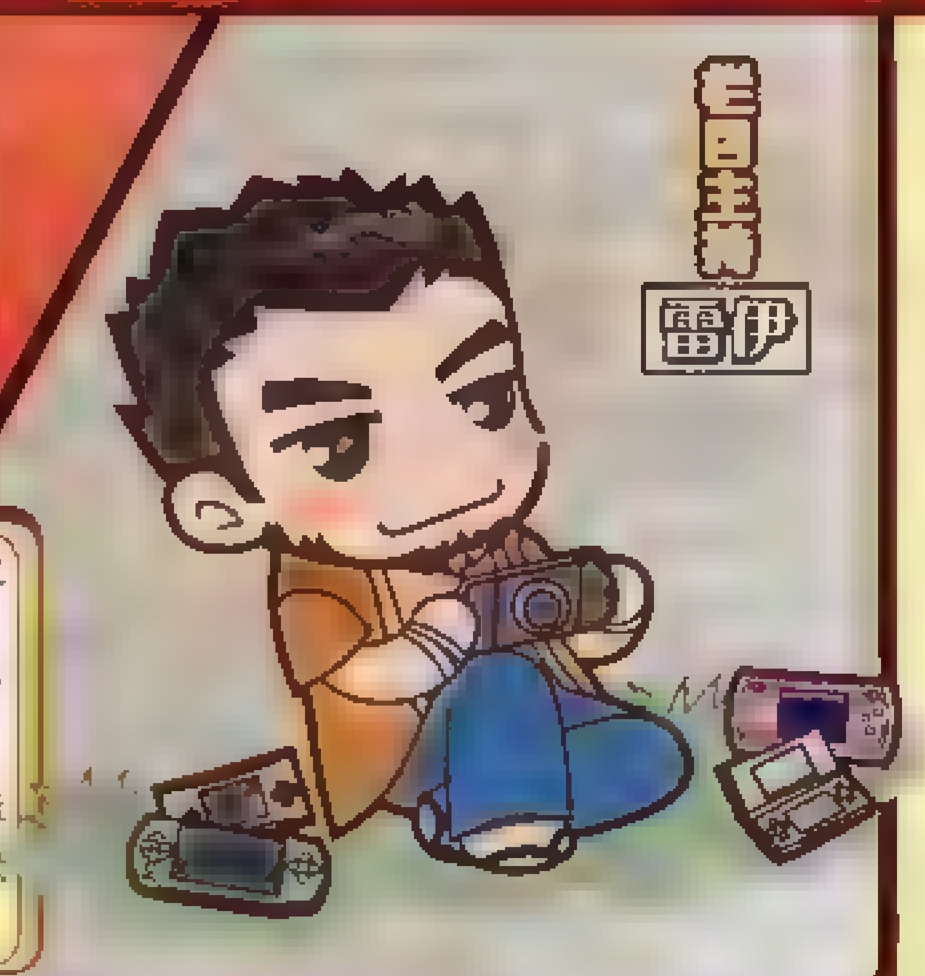
接下来说说对于格斗游戏非常重要的一点——平衡性。本作的平衡性较差，最大的原因就是一碰到对手基本就能将其致命的无限Loop攻击以及无敌Bug的存在，而且无限Loop并不算难，玩家一旦掌握后对战将变得毫无乐趣可言。另外，个人还要抱怨一点，那就是本作的法系职业的抗压性能太差，一被逮住很难逃出，而且部分魔法的咏唱时间长得异常，在与真人对战时很难发挥。

写在最后

本作并不属于纯卖角色，系统简陋的纯FANS向骗钱作，游戏商还是相当有诚意的，打乱原本角色关系重新写的原创剧本、新绘制的精美秘奥义图像、充满乐趣耐玩度十足的迷你游戏、丰富多彩又自由的育成系统、挑战性十足又有趣的任务、各种搞怪装备……战斗系统由于是集合了系列系统的精髓，自然也不会差到哪里去，若没有前面提到的那些细节问题以及BUG的话，《对决传说》无疑是一款非常优秀的游戏。本作还是有很大的进化空间，希望游戏商在总结了本次的不足之后，今后能为玩家们带来更棒的《传说》大乱斗。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



SCE旗下两大赛车品牌《GT赛车》和《机车风暴》在近期同时登陆PSP平台，虽说都是赛车游戏，但两者在风格、理念上有着很大的不同，严格来说不具备可比性，哪种才是你所追求的赛车游戏？亲自体验一下来寻找答案吧。《真·女神转生 奇幻之旅》是NDS平台又一款具有代表性的正统RPG大作，如果你是一名RPG爱好者，保证你玩得欲罢不能。

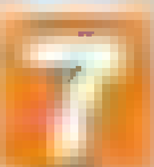
家庭教师REBORN 斗技场2 霸神爆发

本作是根据少年漫画《家庭教师REBORN》改编而成的对战游戏，在前作的基础上增加了大量新角色、新饰品，战斗系统方面没有什么太大变化。

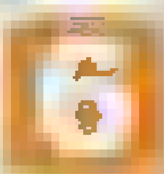
各种小细节方面有了强化，饰品的分类变得更细致，找起来容易了不少。战斗背景非常精美，战斗时的各种攻击特效华丽眩目，招式指令依旧非常简单，很容易上手。不过游戏重要的平衡性方面却没能得到多少强化，依旧非常糟糕，前作中判定和伤害过于霸道的一些技能都没得到调整，比较让人失望，毕竟这都是些显而易见、而且一代推出之后就有很多玩家反映过的问题。剧情模式的大量精美CG和全程语音很是厚道，不过剧情本身的内容却相当无聊。总之，如果不是对原作有爱的FANS的话，不推荐尝试。

7

爽快的操作、超魄力的画面是该系列的一大特色，角色自由编辑模式让玩家在游戏时更有代入感，游戏的原创剧情也是喜爱该系列的玩家不能错过的。

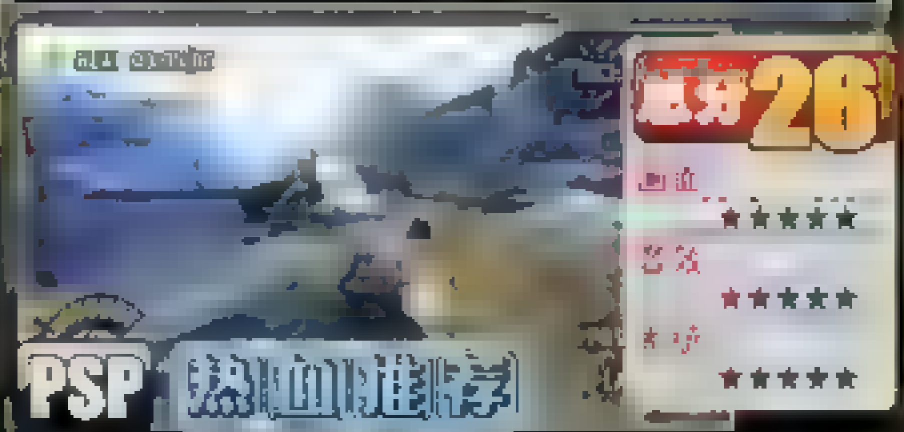


画面和必杀技的演出效果还可以接受，可人物的动作太飘，打起来没有实感，简单的操作是惟一的优点，总的来说是纯粉丝向的作品。



■家庭教师 リボーン REBORN バトルアリーナ2 ■2009年9月17日 ■1～2人 ■5229日元 ■无对应周边

机车风暴 极地先锋



驾驶不同大小和性能的越野车辆在雪地、沙漠等复杂的地形中，用速度、技巧和力量来展开比赛，在竞速中激烈的碰撞是本作的乐趣所在。

上手简单，自由度高，玩起来狂野爽快大气，欧美游戏风格上的粗犷以及细节上的细腻都在本作中体现出来。摩托车的轻巧灵活、大型车辆的厚重霸气等各种车辆的特点在游戏中都可以充分感受到，背景及车辆被撞后的特写也都相当细致。雪地路面转弯时的惯性和积雪中行驶困难但推进槽冷却速度大减，充分贴现出了本作的特点，新加的雪地履带车和雪地摩托也明显有与众不同的驾驶感觉。如果要说不足，那就是比赛后的演示并非是真正的回放，而在自定义音乐方面，游戏对MP3文件的标准要求也太高。

9

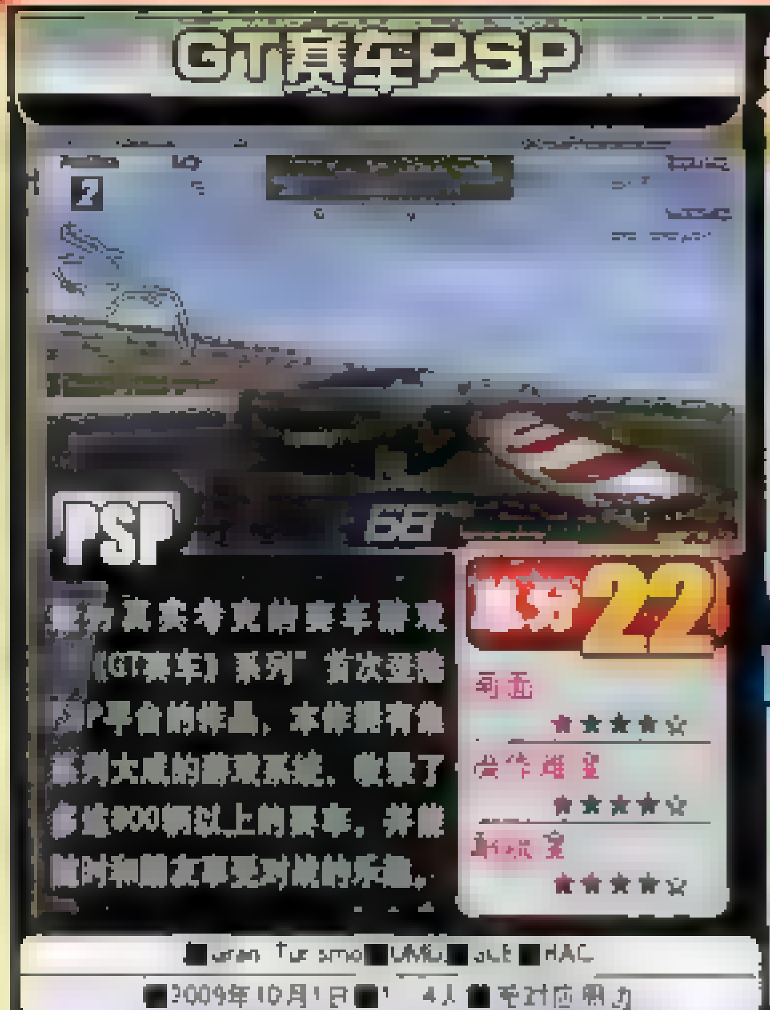
玩起来和家用机版一样紧张刺激，戴上耳机轻易就能被劲感劲爆的音乐带入忘我的境界，全新的雪地场景塑造得也是非常精美。

令人惊艳的画面效果，热血的音乐音效让人玩起来充满激情，如果只是为了追求竞速的爽快感，那么本作无疑是一个非常不错的选择。

8

■MotorStorm: Arctic Edge ■2009年9月18日 ■1～6人 ■无对应周边

GT赛车PSP



PSP

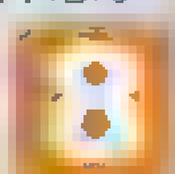
总分22

画面 ★★★★☆
操作难度 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

最为真实考究的赛车游戏《GT赛车》系列”首次登陆PSP平台的作品，本作拥有该系列大成的游戏系统，收录了多达800辆以上的赛车，并能随时和朋友享受对战的乐趣。

■Gran Turismo■UMD■RCE■RAC
■2009年10月1日■1～4人■无对应周边

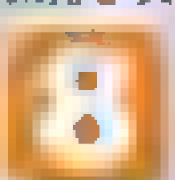
本作由于未收录“生涯模式”而受到了不少玩家的抱怨，尽管这样，游戏还是拥有相当高的耐玩性。800多辆赛车显然是个庞大的数字，不过通过在线分享与交易，便能使得自己的收藏过程变得更加愉快和轻松；挑战模式承袭于系列的驾照模式，面对附带详细语音教学的九大类挑战任务，无论是首度接触《GT》的初学者，或是经验老到的核心玩家皆能乐在其中。单人模式中培育AI驾驶员并令其代驾参加无线网络对战的设定颇具特色，而比赛中公路上的车线、刹车点的提示也让玩家在头痛复杂的驾驶操作之余有了难得的获救感。

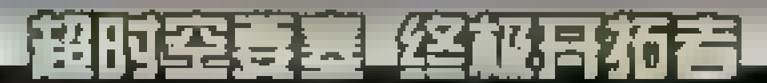


手感秉承了系列一贯的优秀，车体的光影效果也不错，但整体上锯齿明显，一些赛道甚至常有白点白线扑面而来，取消了生涯模式對于收集过程喜欢了不少。

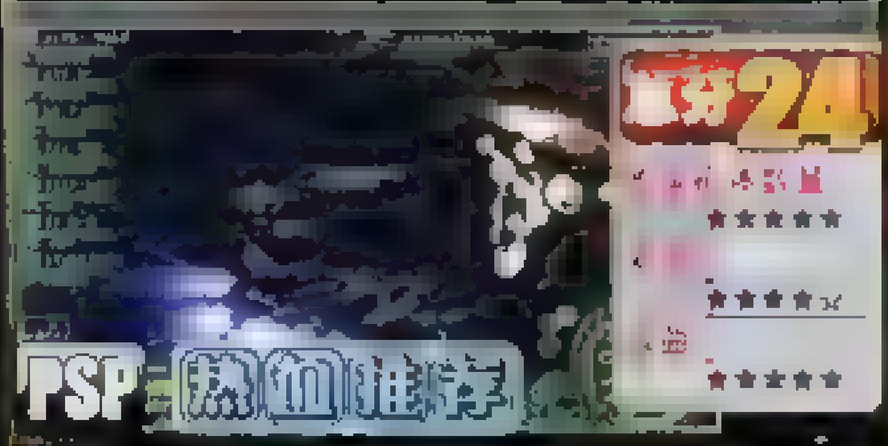
6

期待已久的作品，但老实说画面效果令人有些失望，不过游戏依旧保持了真实的操控感，是一款需要人们去细细品味的赛车游戏。





超时空要塞 终极开拓者



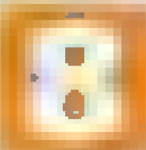
PSP 热血推荐

总分24

爽快感 ★★★★★
上手难度 ★★★★☆
趣味性 ★★★★★

人气动画“《超时空要塞》系列”的第二款PSP作品，游戏在第一作的基础上，加入了新的元素和由新收录作品内容改编而成的关卡。

比起照搬“《高达 战争》系列”那套东西的前作，这次游戏有了更多自己的内容，像是支援角色和装备系统，都是为了突出原作的特色而诞生的，反过来《高达 战争》想借用的话就比较困难了。操作方面加入了战斗机的拟真驾驶操作，不过对于本作这种强调战斗爽快感的游戏来说，繁琐的操作不但没有增加爽快感，反而还影响了战斗时的流畅度，有点鸡肋。虽然从各种变更点都可看出厂商想和《高达 战争》划清界线的意图，但实际上要想脱离先来者的影子这个系列还有很长的一段路要走。



收录要素厚道。与用相同引擎制作出来的姐妹作相比，本作的系统复杂度达到了最高，操作门槛也随之提升，不过完全掌握以后能打得非常爽快。

8

华丽的导弹乱舞，美妙的歌声与华丽的特写画面均能让FANS们大呼过瘾，厚道的“娘娘商店”也能让玩家们找到更多的乐趣。

8

■マクロスアルティメットフロンティア■UMD■BG■ACT
■2009年10月 日■1～4人■无对应周边

大众畅快

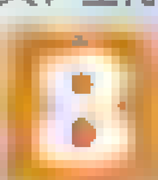
PSP 热血推荐

总分24

畅快度 ★★★★★
上手难度 ★★★☆☆
趣味性 ★★★★☆

著名的“《大众》系列”的全新品牌，集合了12款有趣小游戏的休闲作品，通过简单的规则，就可以让玩家体会到畅快淋漓的游戏感觉。

游戏中几乎每一个小游戏的设计都非常出彩，让玩家们深刻体会到各种游戏类型带来的爽快感，而且操作非常简单，想要上手毫无难度。但是想要玩得精通并达成高评价，就会发现游戏的难度并没有想象得那么低，所耗费的时间和精力也远非一般休闲游戏可以比拟。金币收集直接关系到后期6个小游戏的开启，但收集时的随机性太高，所以想要全部体验到12个小游戏也得费上好大一番功夫，坚持不下去的也大有人在。相比深度研究，也许浅尝辄止反而更能体会到本作所传达的那种畅快的真谛。



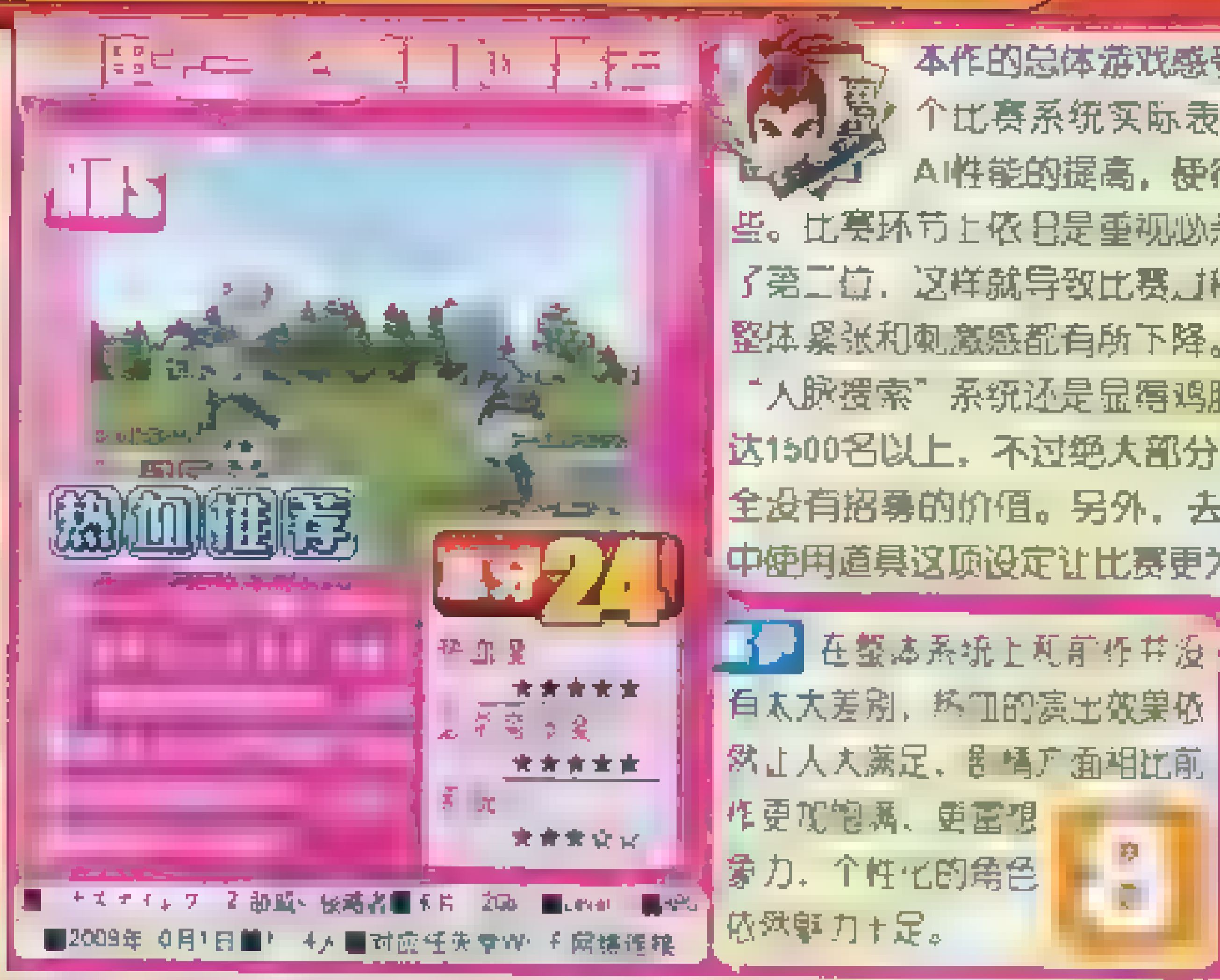
本作果然不负爽快之名，各种小游戏玩起来都会给人一种解恨的感觉，不过想要拿到所有游戏的最高评价可不是件容易的事。

8

就和游戏标题所述一样，各种小游戏玩起来都非常畅快、一气呵成，经常一玩就没有办法停下来，推荐给喜欢休闲游戏的玩家。

8

■みんなのスッキリ■UMD■SCEJ■ETC
■2009年10月1日■1人■无对应周边



■ ＋ス ナ イ ト 7 Z 翻版、 钱略者■ 卡片 2Gb ■Level ■RPG
■2009年 0月1日■1 4人 ■对应任天堂W F 网络连接

本作的总体游戏感受与前作并无二致，新加入的两个比赛系统实际表现一般般，不过由于我方队员AI性能的提高，使得比赛难度略微比前作下降了一些。比赛环节上依旧是重视必杀技的强弱，而将球员能力放到了第二位，这样就导致比赛过程中的不确定因素几乎被泯灭，整体紧张和刺激感都有所下降。同伴搜寻环节方面，最庞大的"人脉搜索"系统还是显得鸡肋，虽然游戏中可加入的同伴多达1500名以上，不过绝大部分都是用来凑数的，完全没有招募的价值。另外，去掉可在比赛中使用道具这项设定让比赛更为公平。 7

在整体系统上和前作并没有太大差别，华丽的演出效果依然让人大满足，剧情方面相比前作更加饱满、更富想象力，个性化的角色依然魅力十足。 8

比赛时的爽快度依旧，人脉系统的改进也让收集球员变得更加容易，超魄力的必杀技依旧是游戏的最大魅力。不过双版本明显有骗钱的嫌疑。 9

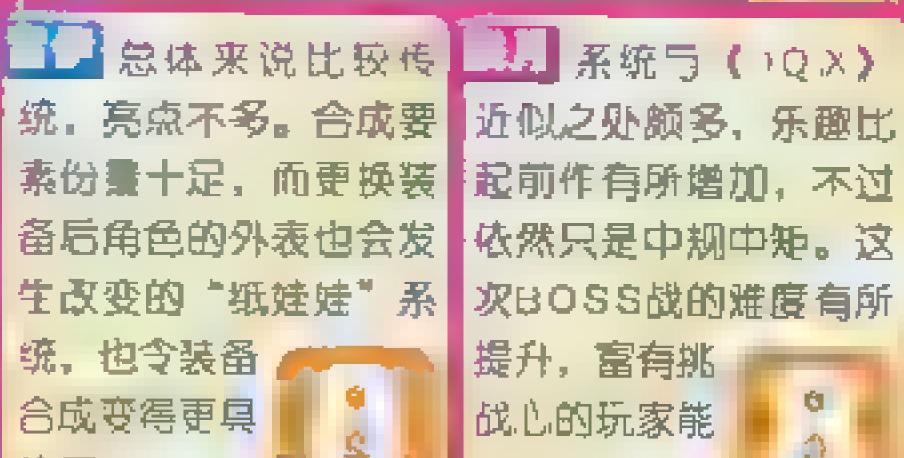
游戏的素质完全对得起期待，是一款"中毒性"很高的佳作。与历代"《真》系列"作品一样，本作将重心放到系统上，剧本方面显得颇为朴素。登场恶魔多达300只，丰富的合体和技能继承轻易耗去玩家的时间，所以即使看起来全程都是在迷宫里面转悠，也并不会产生厌烦情绪。新加入的探索系统增加了单一迷宫的耐玩度，配合第一人称视角尤其具有临场感。由于装备和道具必须通过刷素材才能生产购买，可能会有部分玩家排斥。但出于个人角度来说，单给主人公准备一身行头并不是什么麻烦事。 9

合新恶魔不再需要跑到特定地点，可以随时打开菜单进行操作这一点确实方便了许多。另外，恶魔交涉系统为收恶魔的过程增添了不少趣味性。 8

系统方面不愧《女神》之名，严谨而充满深度，充足的教程让就算是初涉系列的玩家也能尽快熟悉系统。背景音乐素质一流，迷宫探索性无可挑剔。 9

■真 女神转生 STRANGE JOURNEY■卡片 1Gb ■Atlus■RPG
■2009年10月8日■1人 ■无对应周边

可能是希望越大失望越大，本作的素质实在是有负《圣龙》之名。游戏的打击感很差，这种不能刀刀入肉的A·RPG给人的第一印象就差了不少；其次是游戏的连贯度，使用魔法后那长时间的等待绝对会让在激战中的玩家抓狂，而且某些BOSS使出的无法躲避的招式也让人十分恼火；最后就是脑残的同伴，虽然他们可以根据装备的影子做一些对战斗有帮助的事情，不过大多数时候他们都是挨打的对象，特别是BOSS战，你可以看到可爱的同伴就站在BOSS面前等待被攻击，就算是无限使用魔法也很难帮助他们。 7



总体来说比较传统，亮点不多。合成要素份量十足，而更换装备后角色的外表也会发生改变的"纸娃娃"系统，也令装备合成变得更具价值。 8

系统与《DQ X》近似之处颇多，乐趣比起前作有所增加，不过依然只是中规中矩。这次BOSS战的难度有所提升，富有挑战心的玩家能够乐在其中。 8

■ア ル ト ラ ス ノ 异界 巨龙 ■卡片 ■NMG■A RPG
■2009年10月9日■1 · 3人 ■无对应周边

日式RPG经典大作 14年后重焕光彩！

文 雷伊
美编 登香

穿梭于两个世界的冒险故事

本作的故事往来于两个世界，除了主人公所居住的世界之外，还有透过大地的空洞可以看见的另一个世界。在未知的土地上，主人公会遇见众多神秘的角色，并最终与大魔王展开决战。

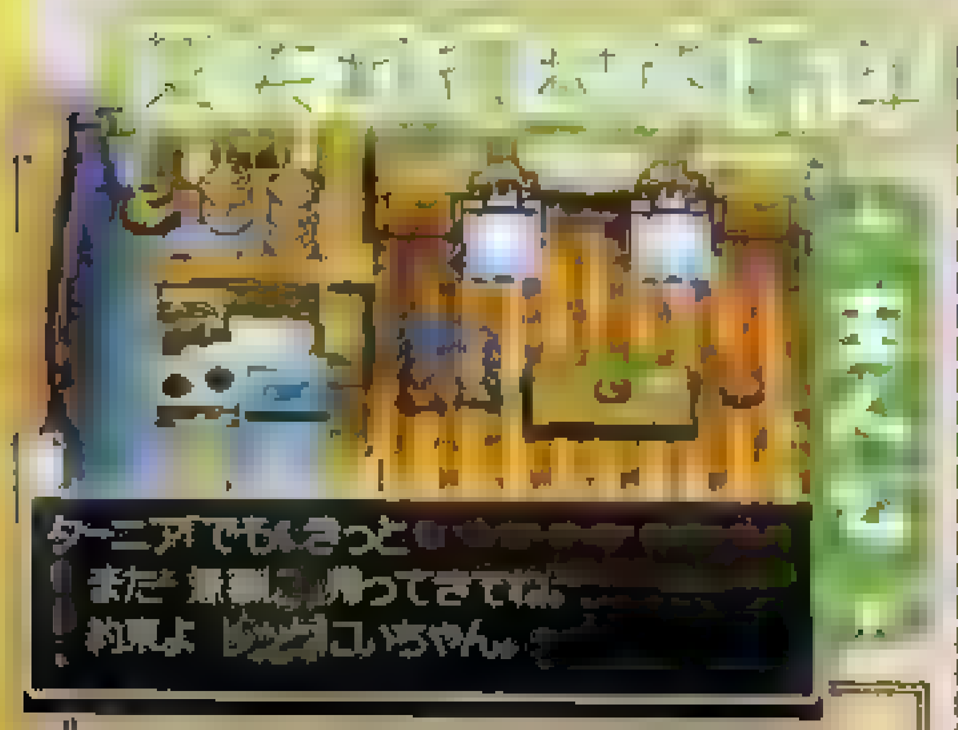
▶给予主人公启示的精灵，在本作中，她们扮演着重要的角色。

▲▶两个不同的世界交织出了一个壮大而又神秘的故事。

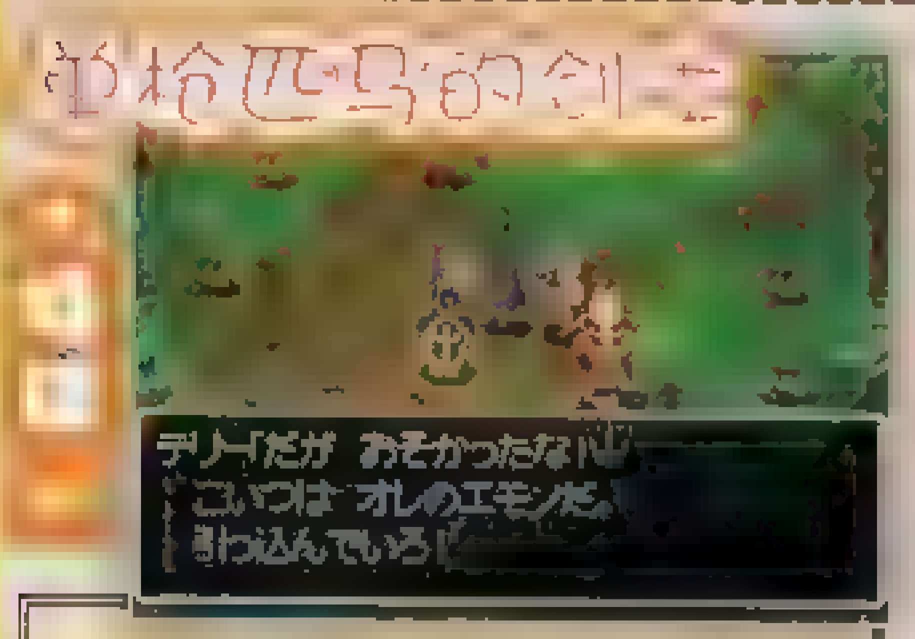
▶对手是实力强劲的大魔王，主人公等人有多少胜算呢？

充满个性的角色们

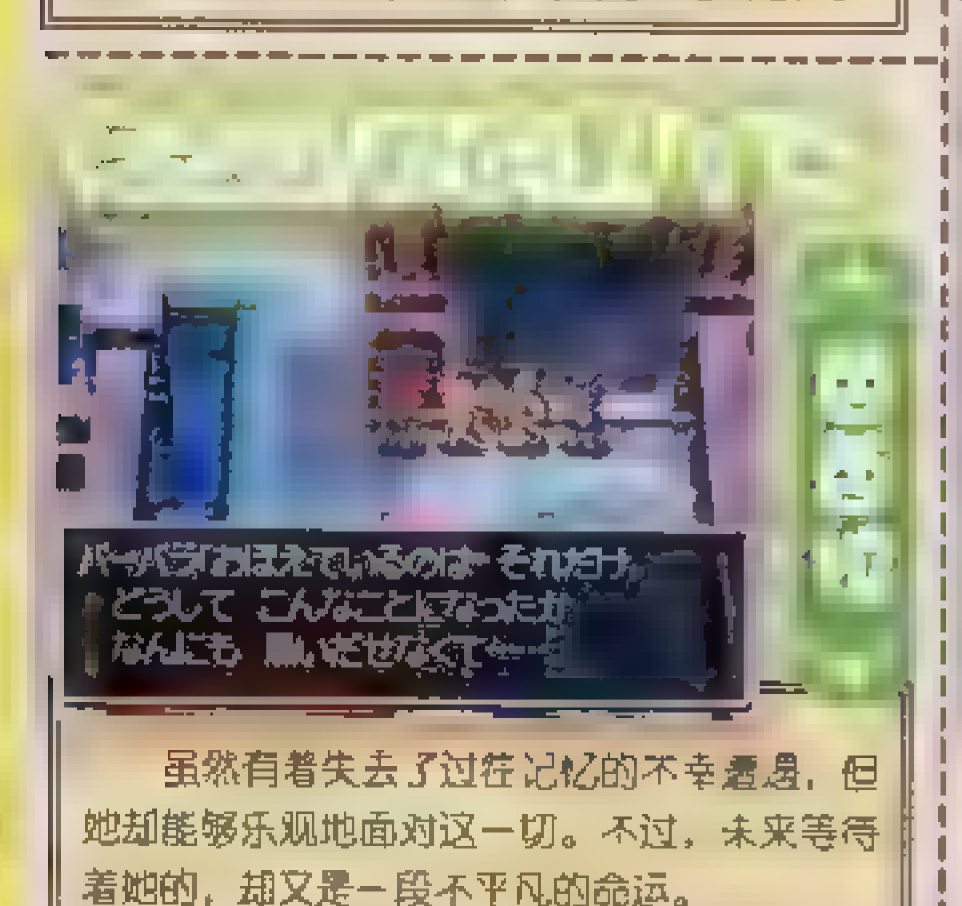
在本作中，主人公会遇到多位充满个性的角色，这些角色的背后都有一段不可思议的经历，最终，他们又被一种不可思议的命运所引导，继续着不平凡的冒险故事。



和妹妹塔妮娅一起远离村落，居住在小村莱夫柯德的淳朴青年。有一天，他接受了山之精灵的启示，留下了妹妹独自展开冒险。



为了寻找世界第一的剑而独自展开旅途的孤高剑士。由于人气高，当时还推出了专门以他为主角的《勇者斗恶龙怪物篇 特瑞的神奇大陆》。



虽然有着失去了过往记忆的不幸遭遇，但她却能够乐观地面对这一切。不过，未来等待着她的，却又是一段不平凡的命运。

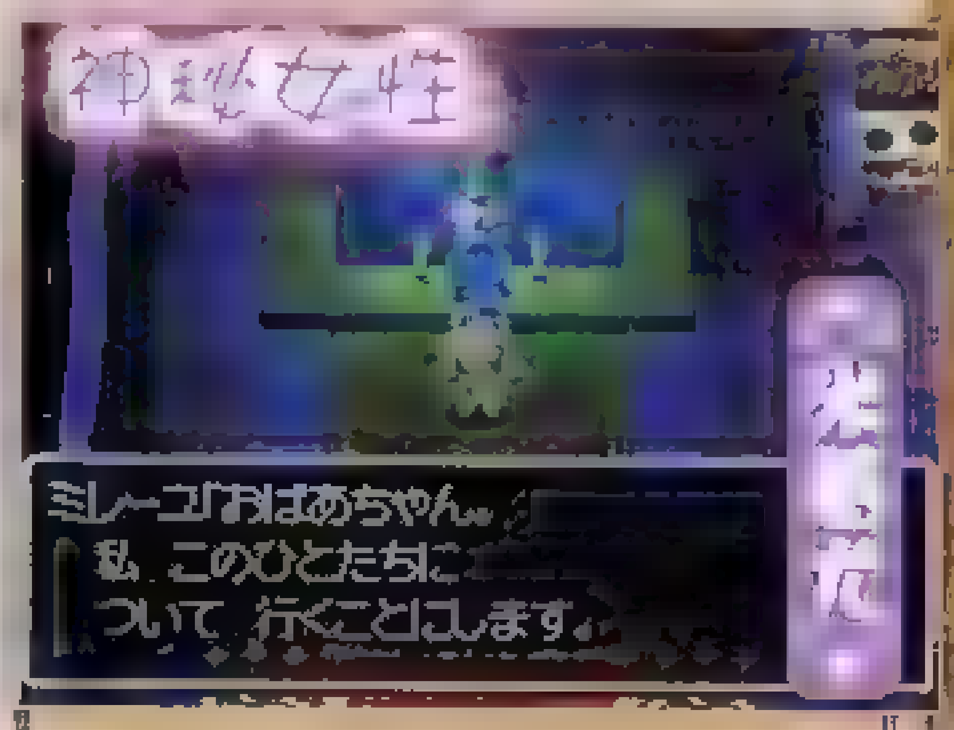
旅行武斗家

在某个城中与主人公相遇，有些倔强的武斗家，之后跟随主人公一起展开冒险。对主人公来说，他是一个兄长般值得信赖的人物。

神使一族

被称为神使的歌特族少年，听取了神的道告后决定与主人公一起展开冒险旅途。　直戴着眼镜，这对这个世界中的人来说是比较稀罕的现象。

神秘女性



突然出现在主人公面前的神秘女性，虽然她表示想认识主人公等！并和他们一起展开冒险，但是身上包围着谜团。

精心设计的怪物&丰富的动作

▶怪物的动作非常生动丰富 在战斗过程中说不定会吸引着你忘记选择指令呢。

▲▶在冒险的过程中玩家会遇到各种各样的怪物 其中有些怪物看上去面目狰狞 有些却很可爱甚至很搞笑。

使用多彩的特技进行战斗

▶战斗中角色们可以使用丰富的特技 这个设定在《DQⅨ》中也有沿用。

浓厚的幻想色彩

◀在充满着幻想色彩的都市中进行冒险。

▲主人公乘坐的并不是飞毯 而是"飞床" 这样奇异的设定还真是别具一格。

▶本作的战斗画面和前两作的NDS重制版类似 下屏显示菜单指令 上屏则显示我方同伴的信息和状态。

双屏演出

◀经过双屏显示之后 演出能力也比原来要强了。

▲双屏的纵向显示令城镇变得更加立体化。

◀城镇和迷宫依然用到了NDS的双屏功能 纵向的视野更加远了。

《西林》的FANS有福了，“《风来之西林》系列”的最新作即将在NDS上登场，这次游戏的舞台设定在风俗奇特的南国小岛，据说西林在迷宫中冒险将不会带饭团，而是香蕉，真是入乡随俗。作为系列的最新作，这次在系统方面又会有哪些变化呢？就随着这次的报道一起来了解一番吧。

文 LIKY　美编 登香

西林

头戴斗笠　身披披风的传说风来人，流浪各地冒险，帮助各地的居民解决难题。

科帕

一只会说话的白色狸鼠，总是与西林形影不离，是西林最好的同伴。

故事 STORY

序盘故事大公开

本作中，西林冒险途中到达的是南国的小岛，但是西林受到“欢迎”却是岛民的袭击以及火刑，而且，一名奇怪的神官在此时登场……这个岛，到底有什么不同之处呢？

▶乘船前往下一个迷宫冒险的西林和科帕，在途中意外地遇到了暴风雨。

▲船只大损，两人漂流到南国的小岛。

▶正在岛上随意走走的西林意外地遇到了岛上的原住民，而他们把西林当作恶魔的使者，对西林展开了攻击。

神官

小岛上的谜之神官，头上戴着豹头假面，全身也覆盖着豹皮装束。在岛民中拥有极高的威信，以强硬的口气命令着众人。

▲西林醒过来时，已经被绑在了木柱上，即将被施以火刑。正在这时，村中的少女神奈出现，阻止了岛民。

▲装束奇怪的神官在此时现身，命令众人将西林释放。

神奈

本作的女主角，南国炎热的气候使她的皮肤呈现健康的褐色，有着善良的心地，为了保护西林而不惜让自己成为了人质。

▶然而交换条件是西林必须取得岛上的秘宝「豹之眼」。

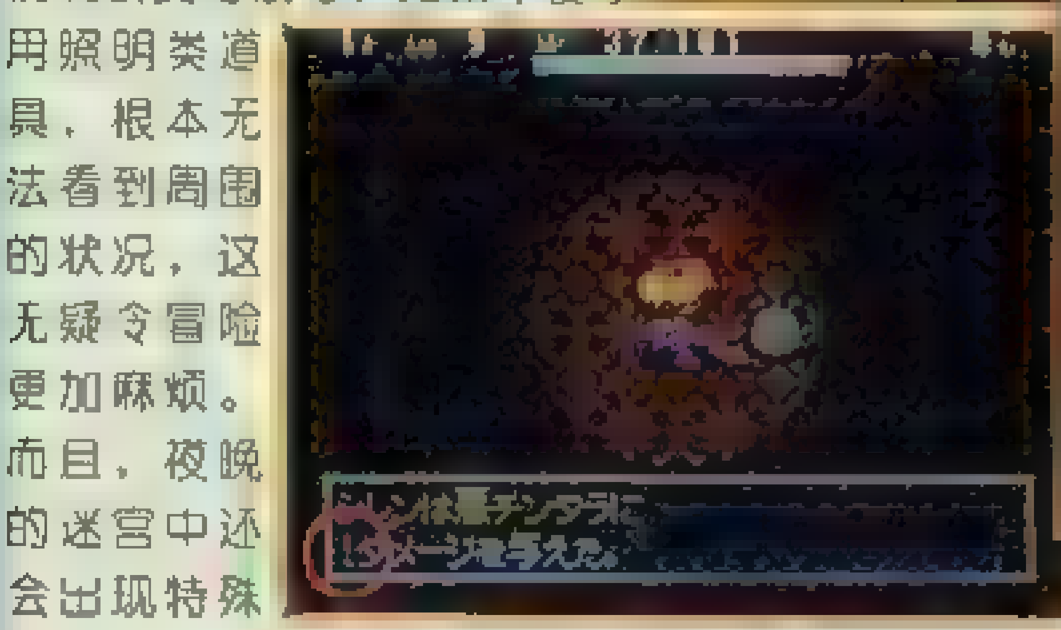
▲神官将神奈作为人质扣押，对西林的新冒险就此展开。

众多新系统加入

新系统之一 New
昼与夜

本作将新加入“昼与夜”的天候变化系统，也就是在迷宫中会有白天与黑夜的变化。在夜晚的迷宫中，视线会变得很差，如果不使用照明类道具，根本无法看到周围的状况，这无疑令冒险更加麻烦。而且，夜晚的迷宫中还会出现特殊的敌人，这类敌人拥有与白天的敌人不同的特性，有时候用普通的方法很难干掉它们。

◀夜晚来临，周围开始变得一团漆黑，此时就算遭受敌人攻击也不知道敌人的方位。



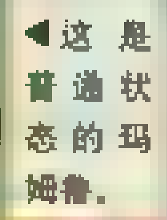
◀▲夜晚出现的特殊怪物有[illegible]西林的普通攻击只能给它们1点伤害，此时可能就需要用到特殊的攻击道具了。

夜晚与白天，需要不同的对策!

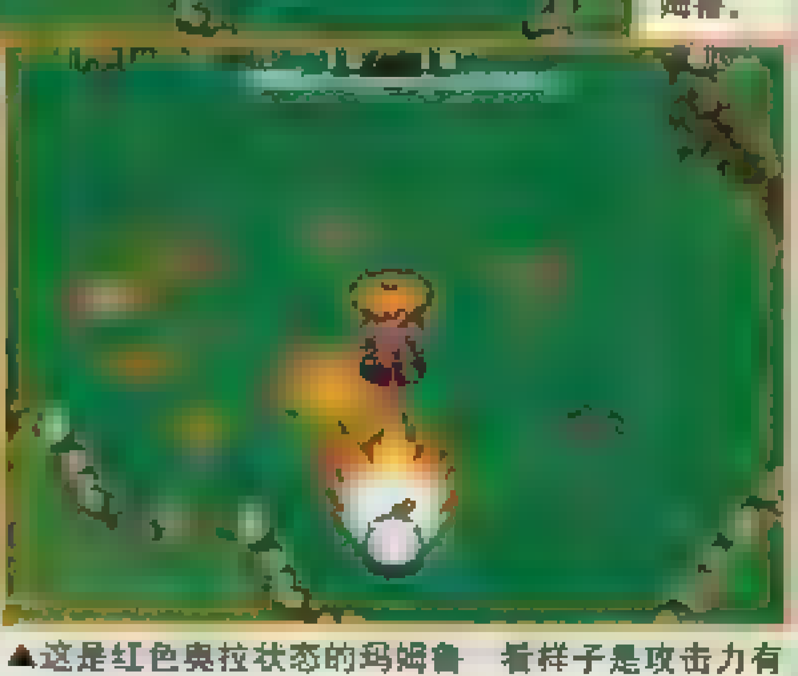
新系统之二 New
怪物的奥拉状态

在本作中会有一种与普通怪物不同、身体周围释放出奥拉气体的特殊怪物存在。相比普通形态，奥拉状态的怪物更为强力，而且根据奥拉气体颜色的不同怪物能力也会有所区别。在发现奥拉状态的怪物时，首先要根据奥拉气体的颜色来判断该怪物哪方面的能力有所提升，然后再采取相应的对策才比较好。

◀这是普通状态的玛姆鲁。



▲村人在提醒西林遇到奥拉状态的怪物一定要小心。



▲这是红色奥拉状态的玛姆鲁 看样子是攻击力有所提升。

奥拉状态，怪物的强化逆袭!

迷宫冒险更加凶险

新系统之三 New
迷宫的地形效果

▲西林身后的地板突然变为一个落穴，类似这样的变化给游戏带来更多变数。

地形变化，迷宫更加复杂！

迷宫的地形会突然发生变化，这也是本作新加入的要素。比如地板发生移动，房间突然变大或者变小，有时候是因为踩中机关触发，有时候是自然触发。大量不确定的地形变化令迷宫更加变化多端，给西林的冒险带来更多挑战。

新系统之四 New
迷宫中的门扉

在本作的迷宫中会出现“门扉”这种新机关，门扉会阻断道路，同时也可阻断西林或怪物的普通攻击。而门扉的种类也不只一种，有的门扉可以让飞行道具穿过，利用这个可以隔着门攻击到怪物，熟悉各种门扉的效果是挑战迷宫必须掌握的知识。至于如何让门扉关闭，目前情报还未明。

◀▲在西林通过后 通道突然出现]扉 西林无法后退了，还好只有一个怪物 如果遇到的是大怪物房可 那可就麻烦了。

门扉阻断退路，小心陷入困境！

特别关注 西林的新动作——特技

啊哈，我们的西林终于有了新的杀手锏了。在本作中，西林可以使用全新的攻击动作——特技，这是一种区别于普通攻击的强力技巧，通常能攻击到多个敌人，在游戏初期并不能使用，随着游戏进行西林才会慢慢领悟，而且特技种类也会有很多种。《特鲁尼克》系列早就加入特技的要素，现在《西林》系列也终于加入了这一设定，想必是厂商回应广大FANS的呼声。

➡西林使用了名为“爆知”的特技，巨大的爆炸席卷周围一片区域。

特技的释放画面

文 阿鲁 美编 澄香

魔法少女奈叶A's携带版 王牌之战

4980日元

在经过优秀同人作品的洗礼……正式在掌机平台登陆了，游戏新情报逐渐公开，各位FANS就随我一起来看看本作的消息吧。

表面看上去只是小学生的她其实是解决了数起事件、心地善良的魔导师，擅长射击系和炮击系魔法，同时也拥有很强的防御魔法阵。

游戏简介

本作是由人气系列动画《魔法少女奈叶》改编而成的魔法对战型游戏，在游戏中玩家可以操作动画里出现的角色使用华丽的魔法在空中进行战斗。故事模式里玩家可以接触到由原著作者都筑真纪为游戏编写的原创剧情，游戏描述的是“暗之书”事件后的故事，本作还将收录由水树奈奈和田村由加莉演唱的全新主题曲，喜爱原作的朋友一定不能错过这款游戏。

战斗吧，翱翔于蓝天的天使们

战斗主要分为近身战和远程战，近身战时角色会使用手上的武器展开激烈的攻势，远程战时则可以使用华丽的魔法来对对手进行打击以及牵制，经典战斗以精细的3D画面重现舞台，守护骑士4人全数登场可能会让剧情朝着意想不到的方向发展哦

◀连续的近战攻击可以破坏对手的魔法防御阵。

▶奈叶果然不负“魔炮少女”

限定版超值特典大赠送

游戏限定版将附送内容非常充实的特典大礼包，其中包括角色手办、海报、毛巾等共计8大赠品，不过高达13000日元的价格也算是对FANS的一个不小考验了。

DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

キングダムハーツ バース バイ スリープ

《王国之心 梦中诞生》的发售时期终于确定在了明年1月份！这次我们继续119辑的报道，为大家介绍本作中另外两个来自于迪士尼的世界。另外，本作的战斗系统也将在这次的报道中露出全貌，如果你是系列的忠实粉丝，那当你看过本次的前线报道后，保证会对其更快的战斗系统期待度倍增。

文 雷伊 美编 澄香

PLAYSTATION PORTABLE

S 王国之心 梦中诞生

Square Enix	RPG	预定2010年1月	日版

相关报道 Vol.74 P11/Vol.90 P38/[illegible]

梦幻岛 NEVERLAND

《王国之心》粉丝们非常熟悉的彼得·潘的世界“梦幻岛”在本作中也将继续登场，而失落男孩们则是首次在系列中亮相。在本作中，岛上的人们似乎都在寻找着什么东西。

彼得·潘 Peter Pan

不会长大、永远保持着少年之姿的男孩。虽然天真无邪，但反过来也可以说他不大考虑周围的想法，有时常常会有很任性的言论。利用小叮当的金粉在空中飞行，并使用短剑参加战斗。本作中他似乎在和同伴找什么宝物。

小叮当 Tinker Bell

出身于梦幻岛的妖精之谷。不会说话，都是用肢体语言来表达自己的意思。妒忌心强是她的特征。只要是拥有一颗信赖之心的人，撒上她的金粉后就可以在空中自由飞翔。

▲阿库娅也决定加入寻宝行列，不过彼得·潘叮[illegible]虎克船长。

▶阿库娅“毫无意外地”遭到了小叮当的妒忌。

▶他们要寻找的，应该是这张藏宝图中记载的宝物吧。

阿库娅篇的故事

在追寻泰拉和维恩的途中，阿库[illegible]潘和失落男孩们相遇，似乎她也决定加入他们寻找宝物的行列。

泰拉篇的故事
正在追逐着大师・塞阿诺特踪的泰拉，对他来说，唯一的线索就是大师・塞阿诺特对纯粹的光之心很感兴趣。根据线索来到梦幻岛上的泰拉，似乎和彼得・潘发生了冲突？
◀虎克船长和他的部下斯密貌似发现了隐藏的宝贝，不过敌人Unversed也被吸引了过来。
▼泰拉正在用温和的语气和失落男孩们交谈，他们在谈论些什么内容？
虎克船长
Captain Hook
海盗船的船长。以前被彼得・潘切断了左手，现在用钩子来代替。由于左手切断的这股怨念，他一直在追杀着彼得・潘根本没有离开梦幻岛的意思。一
[redacted]
怕得不得了。
维恩图斯篇的故事
失落男孩
Lost Boys
与泳人们失散，不会长大的少年们。现在正听从彼得・潘的命令，作为他的伙伴在梦幻岛上快乐地生活。以有点发胖的科比为首一共有6名成员。
▼失落男孩们对彼得・潘的命令毕恭毕敬，而彼得・潘这次是想让他们去抢海盗
[redacted]

矮人森林

系列首次登场的来自于《白雪公主》的世界。为了奉师傅之命探查大师塞阿诺特的泰拉、维恩和阿库娅也来到了这个世界，与想要守护白雪公主的7个小矮人进行合作。而泰拉方面则貌似在和想要夺取白雪公主生命的女王做一笔交易。看来就算在这个大家已经再熟悉不过的世界，故事的展开也是出人意料呢。

白雪公主 Snow White

肌肤如雪般白皙，头发如乌木般乌黑的美丽公主。在她出门采花的时候，她的继母最后安排了刺客去暗杀她，但是最后，刺客觉得她可怜就放了她一马。大难不死的白雪公主从此隐居在了森林的深处。

▲维恩鼓励白雪公主重拾生活的勇气。

维恩图斯篇的故事

[illegible]

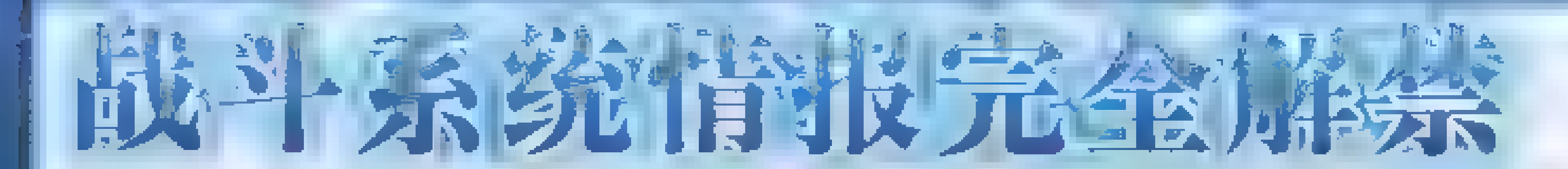
七个小矮人 Seven Dwarfs

在森林深处的矿山中以挖掘宝石为生的小矮人。被突然来到自己家中的白雪公主的美丽和能干所吸引，把她留在了家中让她藏身。虽然每个小矮人都有着代表自己性格和爱好的名字，但不爱洗脸洗手，讨厌打扫房间是他们七个人的共性。

[illegible]

开心果　害羞鬼　爱生气　瞌睡虫　迷糊鬼　喷嚏精　万事通

皇后
the Queen
泰拉篇的故事
继续寻找着大师·塞阿诺特的泰拉遇见了皇后，皇后表示，只要泰拉听从自己提出的条件，就可以帮他向魔镜询问大师·塞阿诺特的去向。
▲泰拉也曾询问过白雪公主大师·塞阿诺特的行踪，不过似乎没什么结果，最后他真的会出下策去和皇后合作吗？
魔镜
Magic Mirror
一旦自己不是世界上最美丽的人就无法忍受的皇后，有一天她问魔镜这个世界上谁最美，得到的答案却是"白雪公主"，因此开始想方设法要白雪公主的命。她用魔法和木乃伊粉化装成巫婆，想把毒苹果塞给白雪公主。
▼吃下了毒苹果的白雪公主安静地躺在了由小矮人们亲手制作的水晶棺材中。
只回答真相的镜子，对于皇后询问的问题均会给出正确的答案。而将白雪公主并没有丧生于刺客手下，而是还活着的消息告诉给皇后的，也是它。
阿库娅篇的故事
◀这么多分身，到底哪个才是真正的敌人？
www.plumbook.cn



战斗系统情报完全解禁

连射锁定系统

泰拉

“连射锁定系统”（シュートロック）在以前的报道中已经粗略为大家介绍过，本次我们就从三名不同的角色出发，更加详细地来为大家介绍一下这个系统。

泰拉的连射锁定技为“星光炸裂”（スターバースト），从键刃中释放无数光弹，连续将敌人击坠。

◀▲通过连续按键来发动终结技。

▶满足条件之后，同时按下L和R键发动连射锁定模式，之后可以锁定敌人。

▲用光弹攻击锁定的敌人。当锁定数达到最大时，还会追加指令，如果成功输入就可以发动追加的终结技。

◀进入连锁设定模式，周围的敌人都被锁定。

▲当锁敌数达到最大时发动终结技，这些光柱看起来和《王国之心 358/2天》中罗克萨斯的终极极限技非常像。

▲▶“光子充电”发动，伴随着耀眼的光芒，维恩对敌人进行连续斩击。

维恩的连射锁定技为“光子充电”（フォトンチャージ），快速接近锁定的敌人，对其进行反复斩击。

阿库娅

◀彩虹螺旋再次开始转动。

▼发动终结技的追加指令，当收缩的圆圈与中央的圆圈重叠时，按下○键便可发动。

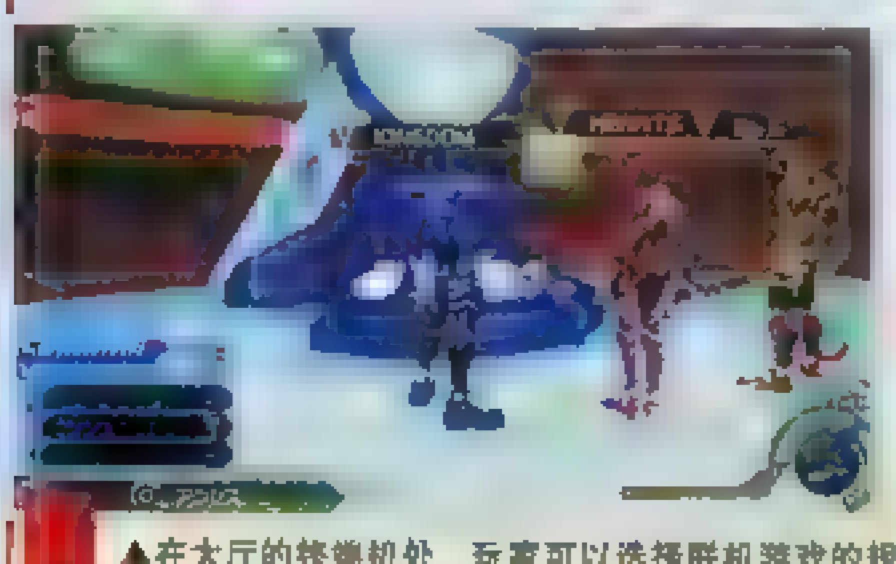
阿库娅的必杀技大多都比较华丽，连射锁定技也不例外。她的连射锁定技为“彩虹雨”（レインボーシャワー）。发动时会发出彩虹般的七彩光芒。

▲从键刃中一齐发射出的七彩光芒在空中回转 然后开始对敌人进行追尾攻击。

搭载联机游戏功能

利用PSP主机的无线LAN功能，本作将实现多人联机游戏。在对应通信要素的专有世界“幻影竞技场”（ミラージュアリーナ）中，玩家们可以化身为铠甲战士，享受联机模式下独有的乐趣。

从专用终端接入

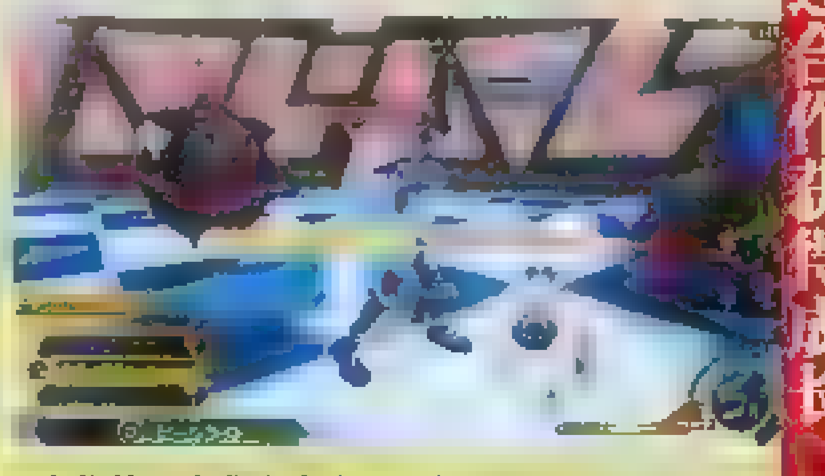


▲在大厅的终端机处，玩家可以选择联机游戏的规则。这次为大家介绍的是最多支持3人合作杀敌的“竞技场”。

▲敌人不断出现，不过我方也有二人之多，对付起来应该不成问题。

通过合作获得成长

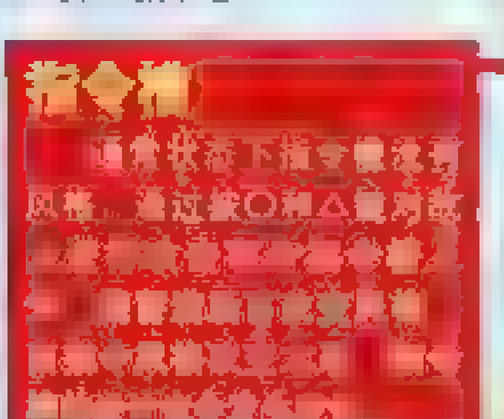
▲和《王国之心 358/2天》一样 本作中单机和联机下获得的物品、角色的成长是完全通用的。



▲合作的要素非常丰富 比如解救被困的敌人 连按○键令倒下的同伴重新站起来等。

二重指令风格

当指令槽蓄满时，满足条件的话就可以改变指令风格，这在之前的报道中我们已经介绍过了。不过根据最新消息，当改变风格的指令槽再次蓄满后，还可以进行二段变换，让指令槽变为上位指令风格！下面我们对其进行详细介绍。



泰拉的场合

▲当没有满足风格变换的条件时，会发动该风格下固有的终结技。

▲"致命模式"（Fatal Mode）是第一阶段的指令风格，如果在该风格下指令槽再度蓄满的话……

进化为强力的第二阶段指令风格

▶而当满足风格变换的条件之后，就会转变为第二阶段的指令风格"滚石破坏者"（Rock Breaker），地上冒出巨大的岩石突刺太范围的敌人。

指令槽蓄满发生的变化

终结技发动

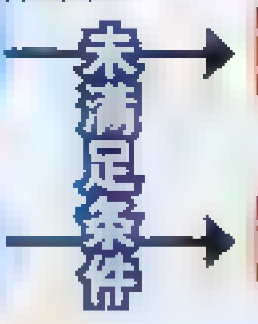
通常状态 → 未满足条件 → 终结技出现

满足条件 ↓

指令风格【第一阶段】 → 未满足条件 → [illegible]变风格固有的终结技出现

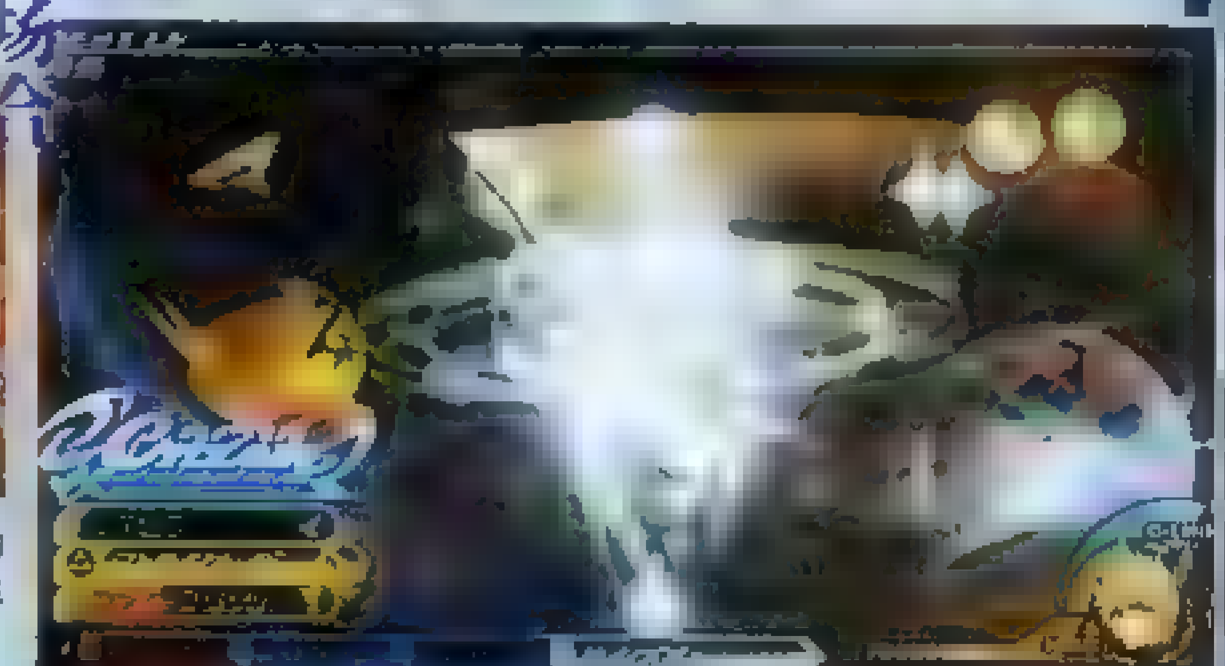
满足条件 ↓

指令风格【第二阶段】 → [illegible]



▲"极速咆哮"（Speed Rave）是维恩第一阶段的指令风格，在速度方面占尽优势。

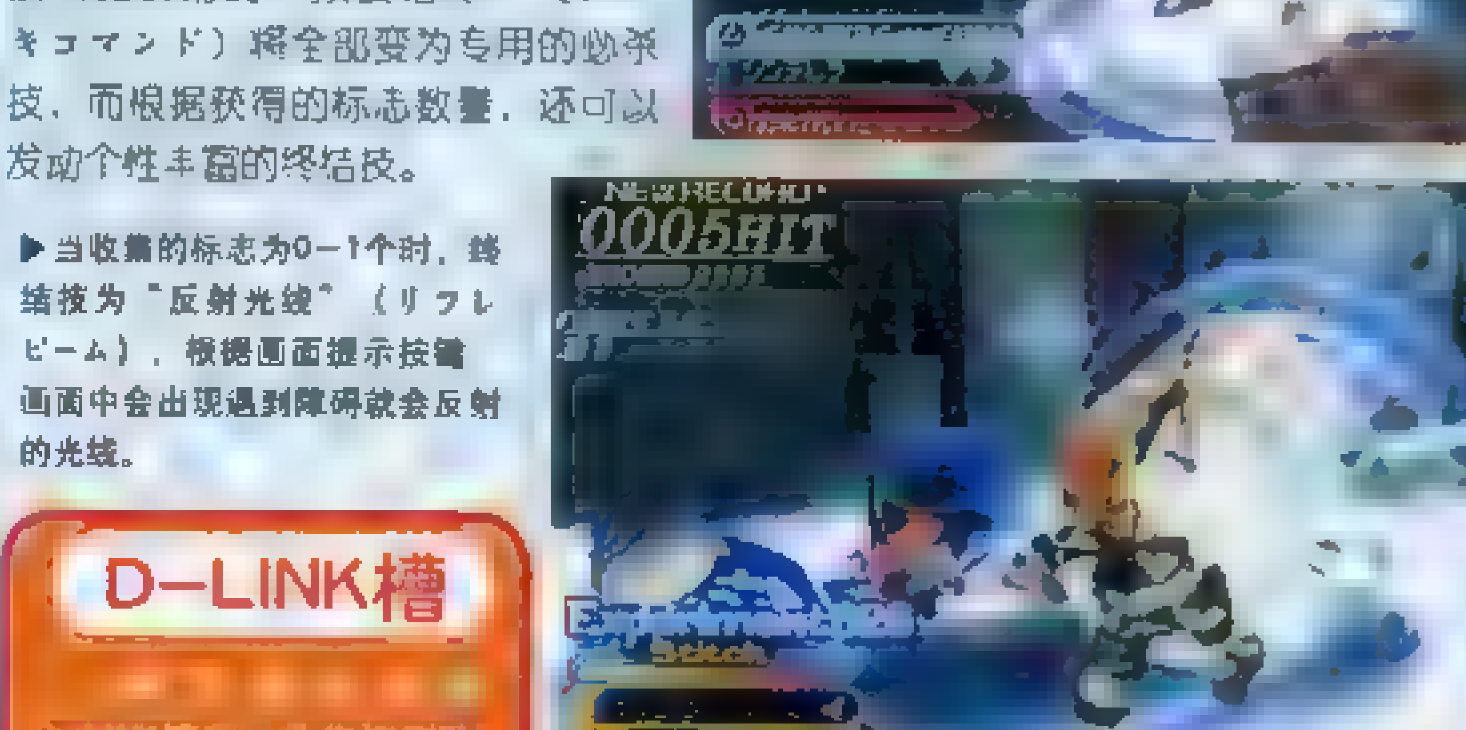
▲没有满足风格变换条件 发动该风格下的固有终结技 发动完毕



▲▶满足条件后指令风格进化为第二阶段的"龙卷风"（Cyclone），维恩身体不停转动形成强力的龙卷风。

用次元连接借助同伴的力量

看过我们之前报道的玩家应该不会忘记战斗画面中那个神秘的D-LINK槽的作用还没有公开，现在这个谜团终于揭晓了！当D-LINK槽蓄满后，玩家可以发动"次元连接"（ディメンションリンク），借助迪士尼角色们的力量来发动攻击。在发动状态下，按A键发动的"预设指令"（デッキコマンド）将全部变为专用的必杀技，而根据获得的标志数量，还可以发动个性丰富的终结技。



▶当收集的标志为0−1个时，终结技为"反射光线"（リフレビーム），根据画面提示按键画面中会出现遇到障碍就会反射的光线。

D-LINK槽

标志

▼▶而在标志为两个的情况下，终结技则会进化。画面中出现夏威夷风格的乐器，玩家要根据节奏按下从右往左移动的按键，利用音波来攻击敌人。

▼连续输入成功可令威力大幅提升。

华丽的音波攻击

次元连接中获得加成能力

除了令预设指令变为专门的指令外，在次元连接状态下，我方还可获得各种加成能力。这种能力的加成效果在得到标志时就会产生，而得到标志数不同，获得的加成能力也是不同的。

▶与星际宝贝史迪奇进行次元连接时，得到1个标志时加成的能力为"攻击提升"（アタックアップ），得到两个标志时则会追加"CP2倍"效果。

与仙杜瑞拉次元连接

◀玩家可以预先设定好几个想要连接的角色，这样在战斗中就可以通过选择来决定想要连接的角色。左边人名后面的心号为获得的标志个数。

▲与不同角色连接时，可使用的固有必杀技也不同。

◀与灰姑娘仙杜瑞拉连接发动的终结技（标志为1个时）。

▶当标志为两个时，终结技进化为「梦幻华尔兹」（ドリームワルツ），画面中产生巨大的魔法漩涡。

连接中的角色

文 胧月 **美编** Juxi

在多个平台上大放光彩的"《Fate》系列"又将增添一名新成员，近年在掌机上屡屡推出RPG新作的制作人新纳一哉（代表作《世界树迷宫》、《七龙战记》）将与剧本作家奈须蘑菇、画师武内崇共同担任本作的技术制作人。迷宫类RPG的《Fate》对于原作FANS来说可谓是件新鲜事。下面就跟随我们的第一次"前线"管中窥豹一番吧。

以对战型迷宫RPG诞生的《Fate》新篇章！

和之前发售的格斗版《Fate》不同，这次的新作虽然在世界观设定上尊崇原作，但其表现出的是一个与《Fate/Stay Night》完全不同的故事。游戏的舞台是酷似原作场景的月海原学园，这里的氛围充满即视感，发生的却是另一个次元的故事，玩过PC版原作的玩家也能体验到充分的新鲜感。

自由选择主人公的性别！

这次的主人公完全原创。玩家可从男女两人中任选其一扮演，他们的身分依然是魔术师，性别的差异是否会导致故事走向不同的方向呢？

英灵驱策者 魔术师

魔术师是英灵的主人，本作的男女主人公也是获得了参加圣杯战争资格的魔术师。不过，当前尚不明确他们究竟是以什么为契机觉醒了作为魔术师的能力。除了……他们的……英灵，成为我方前进之路上的障碍。

战斗执行者 英灵

与魔术师订下契约并为其战斗，这就是英灵。他们均是在历史或神话中赫赫有名的人物，有着各自不同的职业和特性，从属主人公的英灵会导致故事向着截然不同的方向发展。根据本作的设定，一旦英灵和魔术师之间的羁绊被切断，魔术师就要迎来死亡的命运，因此英灵的战争实际上也是魔术师以性命博弈。

大幅超越人类的战斗能力

▶对于英灵而言，与自己订下契约的魔术师是至高无上的命令者，本作中同样沿用这一设定，英灵们会在魔术师的辅佐下作战。

神秘的英灵

每一个英灵都有其在历史或神话中的真身，由于真身直接反映出该英灵的能力和特性，因此除了该英灵侍奉的魔术师外，谁都无法得知。目前公布的人设图中有一个酷似Saber的红衣少女，关于她的真身……英灵应该与Saber是不同的人物。

核·圣杯战争

其他魔术师

间桐慎二

远坂凛

アーチャー

おいおい……まったく。
人使いの荒いマスターだな。
もっと気楽に戦わせるよ。

▲远坂凛身边站立的其实就是……的魔术师……

只是同学园的女学生，目前只知道她和主人公是同一名魔术师，在战争的序盘……

▲站在间桐身边的是拥有"Rider"称号的英灵，与主人公的……在所难免。

新作拼盘

钢铁少女三平台降临，今冬再演钢铁萌战

NDS

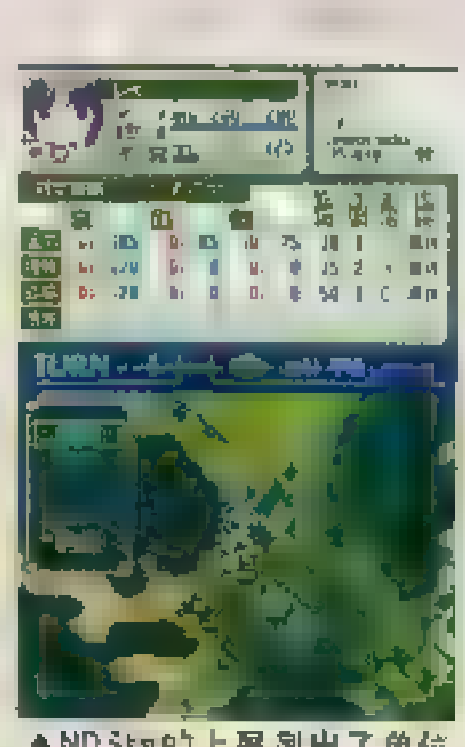
PSP 萌萌二次大战略2

◆System Soft Alpha◆S・RPG◆预定2009年12月◆日版

2008年，System Soft Alpha曾经将PC上一款以少女兵器为卖点的战棋类游戏移植到PSP平台，而在今年冬天，系列的续作《萌萌二次大战略2》将会同时登陆NDS、PSP和PS2三个平台。游戏以第二次世界大战为背景，制作者将现实战争中的硝烟抹去，取而代之的是一位位以兵器为蓝本而绘制的美少女。一些二战历史上赫赫有名的战机、坦克、炮舰等军事单位都以少女的形象出现，在保留兵器特色部分的同时，也将少女们的性格融入人物设计之中，本作中更是新增了10名新的“钢铁少女”。厂商请到了美树本晴彦、北爪宏幸、六道神士、依登れい、じじ等著名画师来为本作制作人设、插画，美术质量有着相当的保证。另外，游戏继承了前作的“装甲击破”系统，单位在战斗中受到一定程度的伤害之后身体表面的“装甲”会脱落，根据伤害的不同还会出现3个不同的阶段，相信广大玩家可以一饱眼福了。在内容方面，游戏包括了数个不同的剧本，每个平台还有着自己独特的战役，PS2版有舰船型少女登场的盟军太平洋战役和以德军为视点的欧洲东线战斗，NDS版和PSP版共有太平洋战场日军战役，PSP版则包括了以苏军为视点的欧洲东线战斗。另外，PS2版与NDS版还包括了“あかぎ篇”与“てんざん篇”两个外传，游戏的内容可谓相当丰富。本作在系统上有很多和《大战略》的相似之处，并在此基础上增加了一些RPG成份，让游戏变得更加耐玩。

▲在战斗之余，与兵器们对话联络下感情也未尝不可。

▲战斗时少女们也会有生动的表情。

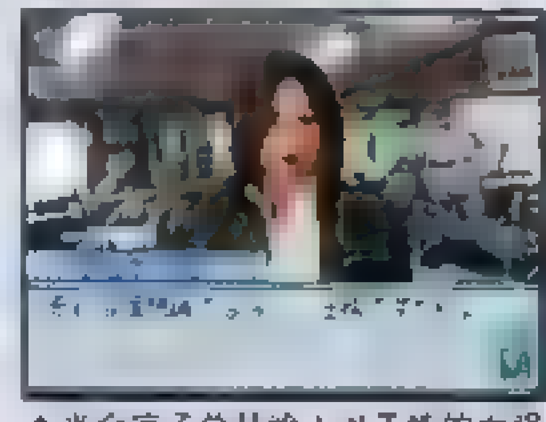


▲NDS版的上屏列出了单位的详细信息，让人感觉一目了然

米仓凉子主演人气日剧《交涉人》登陆NDS

这是由同名电视剧改编而来的文字类AVG，与今年春季发售的NDS版《搭档》（又名《相棒》）一样由电视剧原班人马真人出演。以成熟职业女性形象而为广大日剧迷熟悉的米仓凉子，这次要再度与各种犯人展开险象环生的攻心战了。

游戏的主题依然是"交涉"，米仓凉子扮演警方的王牌交涉人宇佐木玲子，通过口头的说服乃至果敢的行动来中止犯罪。交涉不是巧舌如簧地晓以大义那么简单，推理犯人的动机、现场的情况，针对罪犯内心的薄弱点施以言辞才能达到解决事件的目的。同时，制作方还宣称本作搭载了独到的交涉系统，不仅仅是单纯地选择选项就能完成，让玩家紧张得手心出汗，体验到观看电视剧时的临场感。


▲米仓凉子总是给人以干练的女强人形象，这次扮演的宇佐木玲子也不例外。

▲独到的推理交涉系统，需要关注、推理的要素非常多。

体验机场空管员的忙碌工作

澳大利亚手机厂商Firemint公司的CEO Robert Murray日前正式宣布，他们已经得到任天堂的正式许可，将自己在iPhone上的热门专属游戏《航空指挥》移植到NDS平台，并通过DSiWare与玩家见面。《航空指挥》是一款飞行模拟游戏，玩家扮演的是航空公司的空中指挥官，通过制定飞机的飞行路线，使飞机安全着陆。游戏中有大型飞机、小型飞机和直升机，玩家需要把它们分别配送到适合它们的轨道上，并防止它们在着陆前发生相互碰撞。游戏没有复杂的操控，只需利用触控笔来规划每架飞机的飞行路线即可。NDS版的本作也将支持两名玩家对战，玩家可指挥自己的飞机飞到对方的领空，以此来干扰对方。本作的难度适中，但是挑战性极高，根据自身水平高低的不同，玩家将能同时控制几十架甚至上百架飞机，玩友间相互展示自己的最高挑战数是本作最大的乐趣所在。

▲大、小型飞机必须通过滑行跑道来降落，而直升机则必须降落在指定停机坪。

▲只要有飞机相撞就会直接Game Over。

战胜你内心的恐惧

本作是2007年发售的高人气第一人称惊悚游戏《激狂之渊 恐怖病房》的正统续作，剧情完全承接前作。玩过前作的玩家都知道主角在游戏的最后并没有成功逃离恐怖医院，在本作中当主角从桌子上醒来时被告知自己在不久前刚刚被动过脑部手术，难道之前发生的一切都只是梦魇？游戏的3D画面在NDS上表现出色，并很好地利用了触控功能，前作中手电筒与武器之间频繁切换的鸡肋设定在本作中得以解决，玩家可左右手分工，一手拿手电筒，一手拿武器，有效避免了切换武器后现场一片黑的状况，不过还是有些枪支类武器是必须双手操作的，因此在黑暗场景不宜使用。本作亦解决了广大玩家抱怨的场景地图问题，在本作中玩家将可以通过实时地图来确定自己的所在位置以及将要前往的地方。游戏的恐怖气氛营造得十分到位，而剧情方面到底是如何发展，明年2月将会揭晓。

▲ 双手操作 的引入使得游戏性大大提升。

▲丧尸等恐怖生物依然充斥在主角周围。

通过两大派系感受日本幕末时代

From Software“移植骗钱计划”的第四弹即将来袭，这就是大家现在看到的《风云新撰组 幕末传 携带版》，本作是以PS2平台同名游戏为基础进行移植，除了对应PSP主机16：9的画面比例外还加入了新功能以及设定资料画廊等要素。

游戏的故事是以近藤勇为代表的新撰组佐幕派、和以坂本龙马为代表的倒幕派之间的对立为主轴而进行。玩家可以自由选择一个所属派阀，随着执行各种任务去体验历史上发生的数个事件。游戏中收录有日本历史上著名的樱田门外之变、池田屋事变、禁门之变、萨长同盟、长州征伐等幕末时期历史事件，通过这些事件能让玩家对幕末时代有更清楚的认识。战斗系统方面，攻击、守势（受け）和对策（仕掛け） 崩坏（崩し）这三项指令环环相克，其中攻击克对策、崩坏、对策 崩坏克守势、而守势对攻击又有明显优势，在战斗中合理地使用指令是取胜的关键。

▲游戏的过场都是由精美的CG动画来演绎。

▲作品中收录了与两大派阀相关的大量任务。

一切从这里开始……

期待度 A

《BLEACH 灵魂嘉年华》在PSP上推出后就受到玩家的一致好评，而该系列的最新作也将于今年冬天与大家见面。和前作一样，这款系列续作依旧采用卡通人物造型加横版过关的形式，前作中大受好评的各种系统将以升级后的姿态与玩家见面，并且还会追加全新的时间模式等待大家挑战。游戏的故事将紧跟TV版动画的进度，并且游戏里还将穿插大量TV版动画的画面，玩家可以从游戏中了解到从最开始到目前为止黑崎一护的全部经历，登场人数将破天荒地达到120人，为《BLEACH》游戏系列登场人数之最。除此之外游戏的动作要素、游戏关卡以及灵魂碎片系统也将大幅进化，力求让玩家体验到最爽快的战斗。不管你是不是《BLEACH》的FANS，不管你有没有玩过前作，这绝对是一款值得期待的动作类横版过关游戏。

▲游戏途中穿插的动画足以让FANS热血沸腾

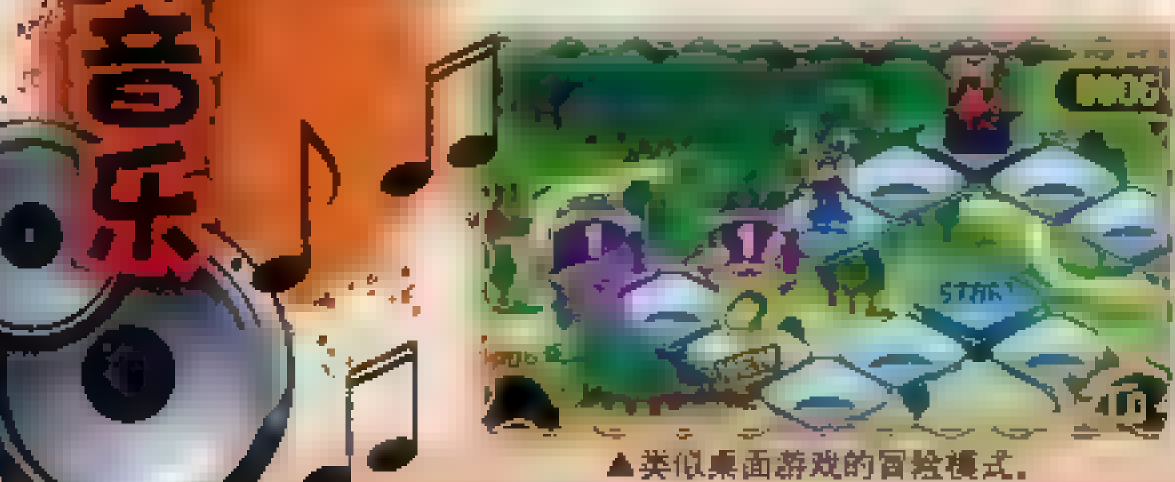
▲前作中没有的敌人，不知道实力怎样呢。

期待度 A

随时随地玩音乐

Konami旗下的人气音乐游戏《流行音乐》的新作马上就要来到PSP平台了，这也是系列首次推出PSP版哦。游戏的操作很简单，只要跟随音乐的节奏按键就可以了，如果时机掌握得当，就可以演奏出动听的音乐。PSP版的按键数可以从3个、5个、7个和9个之间进行选择，按键数越多，演奏起来的难度也就越大。据悉，本作将收录丰富的游戏模式，目前一共公布了其中的3个。“冒险模式”需要玩家在类似桌面游戏的地图中移动，不断进行这个模式，就可以开放隐藏的曲目，获得各种奖励。另外，游戏中还搭载了可以随时选择喜爱的曲子来演奏的“自由演奏模式”，而只要演奏完一次的曲子，就可以在“音乐播放模式”中随时进行欣赏。

▲虽然操作简单，但游戏玩起来可并不轻松。



▲类似桌面游戏的冒险模式。

▲选择的乐曲可进行各项设定。

文 翔Starty 编 LiKY

游戏一品轩

在经历了DS这两个月的…之后，PSP终于迎来了…，而经历了这两个月的游戏…人气还是非常恐怖的，相信大家一时还缓不过来。NDS上的游戏依然是…小翔也尽力让…不错过好游戏。且说本辑的最大牌游戏当属《二之国》，这个游戏所营造出的宫崎骏氛围远远超过我之前的预期，整个体验版玩下来感觉就像是在看宫崎骏的新动画，因此也更加期待本作。对于前三部曲第一作的《雷顿教授与恶魔之箱》，个人觉得系统的变化真的是太少了，这点非常遗憾。

本辑游戏推荐

Recommend 推荐 所有宫崎骏动画爱好者 所有RPG爱好者

NDS 二之国（体验版）

Level-5 | RPG | 日版 | ——

在NDS上玩宫崎骏的动画！

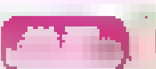
以前看宫崎骏动画时，小翔就在想要是将它改编成游戏会是一番什么样的景象。毕竟宫崎骏的动画一出，就必定是当年的电影票房冠军（2001年的《千与千寻》票房达304亿日元，而第二名《口袋妖怪》仅为30亿），肯定有很多游戏厂商都曾联系过吉卜力工作室，无奈讨厌游戏而又顽固的宫崎老爷子是不会轻易打这个主意的。但Level-5社长日野晃博的公关能力就是强，当年拿下《DQ8》，如今又能把吉卜力拉来做游戏。在体验版的开始，游戏就强调本作采用了高品质的音乐，玩家请务必戴上耳机进行游戏。进入游戏标题画面，气势恢弘的配乐让人感觉到曾经的那个久石让又回来了！游戏的故事很有宫崎骏的风格，一位13岁的少年在妖精的指引下进入了奇幻的异世界，而奇妙的冒险也就此展开。体验版收录的就是少年刚进入异世界时的一段剧情。游戏过场动画的画质很高，这才对得起吉卜力细致得令人发指的作画啊（要是搞个全是马赛克的低分辨率动画让吉卜力情何以堪）。游戏采用3D人物，2D手绘背景，看得出背景原画也是由吉卜力完成的，十分细致。在战斗方面，本作为踩地雷式遇敌，回合制战斗。由于目前还有诸多系统尚未公开，所以对战斗部分还很难下结论。在体验版的战斗中值得一提的是队形系统，BOSS战时必须将角色排成一列才能躲过攻击。游戏的推进方式似乎和《雷顿》类似，玩家需要完成一定数量的支线任务才能推动主线剧情。这款拥有大量语音、高品质音乐和高分辨率动画的作品个人觉得4G容量似乎还有点不够用。

▲游戏的过场动画由吉卜力工作室精心制作。

▲本作的2D手绘背景看上去非常精美。

说明：※数推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压缩或精简会造成较大的大小差异，"容量"一栏数据仅供参考。

NDS 马里奥和路易RPG2（汉化版）



厂商	Nintendo	类型	RPG
版本	汉化版	编号	0216

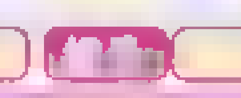
很久很久以前，遥远的太空中有一个黑暗星球，这个星球上的居民一直在寻找新的安身之处。如今他们邪恶的目光锁定在了美丽富饶又和平的蘑菇王国。当然，马家兄弟肯定不会任人鱼肉，他们和Baby时代的自己（俗称小红和小绿）一起，四人携手击退外星入侵者。正如游戏英文名所提到的，本作的主题就是操作马里奥、路易以及小红、小绿四名角色在过去世界和现在世界来回穿梭。对于不少3D建模粗糙的NDS游戏来说，本作所采用的全2D画面看上去非常舒服。游戏采用可见式遇敌和回合制的战斗方式，然而它和一般的传统RPG相比有着巨大的创新之处。本作在战斗过程中加入了大量ACT元素，比如敌人攻击的瞬间按键能够躲避攻击甚至形成反击，使用道具时抓住时机搭配按键能够对敌人造成更大的伤害。

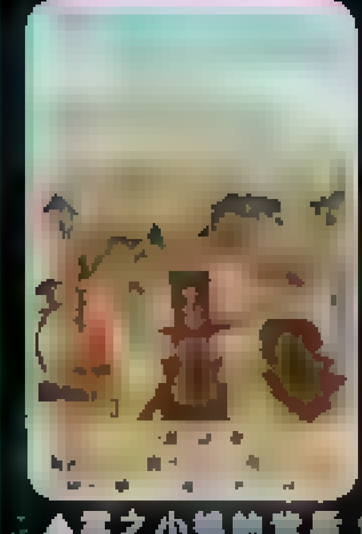
▲游戏的画面风格轻松搞笑，色彩亮丽。

推荐给

NDS 雷顿教授与魔神之笛（体验版）

厂商	Level-5	类型	AVG
版本	日版	编号	——

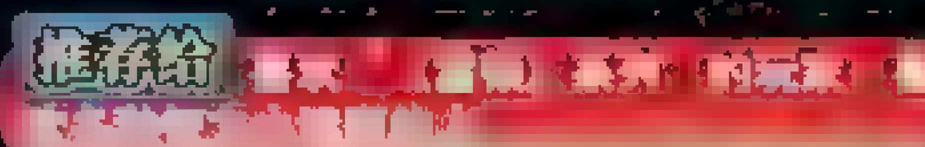




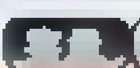
▲雾之小镇的背后究竟隐藏着什么秘密呢？

本作是《雷顿教授》新三部曲的第一作，将于11月26日发售，并与12月19日上映的动画电影《雷顿教授与永远的歌姬》在剧情上有所关联。游戏的剧情发生在《不可思议之镇》的三年前，某日雷顿收到了一封老朋友的来信，朋友在信中讲述了他所在的雾之小镇出现了谜之巨人，而信中还隐藏着"请救救我"的信息（游戏的第一个谜题）。当雷顿和刚认识的女助手莱米来到小镇找到朋友后，发现朋友是雾之小镇的镇长，然而让人不解的是，镇长说根本没给雷顿写过信，不过确实有谜之巨人破坏小镇这件事。而镇长的儿子，便是我们早已熟悉的卢克，他和雷顿一起，在当晚见证了谜之巨人的出现……体验版的剧情大致就是这样了，不过让小编失望的是游戏的系统和界面与前几作相比几乎没有任何变化，让人感觉欠缺新意。

推荐给



PSP 火影忍者 疾风传 晓之鼓动



Naruto Shippuden Legends: Akatsuki Rising

厂商	NBGI	类型	ACT
版本	欧版	容量	约735MB

不仅在亚洲，《火影忍者》在欧美也拥有极高的人气，早前育碧就在X360上专为欧美地区制作了两款《火影》。本作同样也瞄准了欧美市场，这是PSP平台的第二款《火影》游戏，也是第一款《疾风传》游戏。游戏的剧情从鸣人修行三年后回到木叶村开始，当师徒二人即将回到村子时，在森林里遇到一群匪徒大叫"Give us your money"（这新增的剧情好雷），收拾完败类后也就完成了游戏的操作教程。查克拉、忍具、爆气、瞬移、必杀技等《火影》游戏必备的元素在本作中都能找到。在剧情模式下，玩家通常只需一路消灭敌人到达终点即可。消灭敌人能够获取经验值进行升级，主角还能携带各种技能卷轴和药品。当剧情第一章完成后才会出现游戏主菜单，在主菜单下有任务模式、对战模式、商店等诸多选项。

▲游戏的模式丰富，可操作的角色众多。

推荐给

PSP 不死骑士

Undead Knights

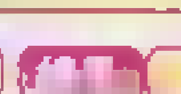
Tecmo	ACT
美版	约484MB

本作是一款"无双"风格的动作游戏，看来Tecmo已经在向光荣学习经验了（游戏的最开始已经出现了KT的新Logo），照这样的发展速度，说不定《DOA无双》已经在进行开发了（笑）。游戏的故事类似于《封神榜》，年迈的国王受到了年轻妖冶的王后的蛊惑，使整个国家陷入危难之中，而被国王迫害的三个人（其中一位是国王的女儿）决定与恶魔缔结契约展开复仇。游戏的三名角色使用起来各有特色（个人觉得镰刀妹最难用），而轻攻击、重攻击、无双、闪避等动作元素也充满了"无双"味。游戏的最大特色是僵尸系统，玩家按○键抓住敌人后可将其变为主角的僵尸士兵，之后再指挥他们进行攻击或者借助他们来打败敌人。本作的音乐确实有些难以忍受，就算是重金属风格也不是这样用的吧。

▲这款游戏在画面表现上比较血腥。

推荐给

NDS 新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园（汉化版）



Nintendo	RPG
汉化版	0546

▲本作可说是一个猥琐版的《塞尔达传说》。

庭格尔是"《塞尔达传说》系列"中的知名NPC，曾在多部《塞尔达》作品中登场。在本作他摇身一变当家做主，这也是首款以这位猥琐大叔为主角的游戏。该作于2006年9月2日发售，现在汉化版的推出为大家解决了语言障碍。在游戏中，玩家需要扮演庭格尔，为了前往天堂般的卢比乐园而不断奋斗，而要想前往卢比乐园，首先必须要有大量的卢比（《塞尔达》中的货币），为此庭格尔踏上了他的冒险——哦不，是赚钱之旅。本作的主角没有什么HP、MP、EXP之类的设定，钱是衡量主角的唯一标准，在这个世界中，做任何事情都需要钱，想过路，付钱，与怪物战斗，付钱，想从NPC那儿获得情报，付钱，想进迷宫，付钱……不给钱甚至连喷水池的水都不喷给你看，一旦庭格尔没钱了，也就GameOver了，不过庭大叔赚钱的途径也有不少。

推荐给 《塞尔达》

NDS 守护甜心！甜心旋律（汉化版）

Konam	AVG
汉化版	4100

《守护甜心》是PEACH-PIT（代表作《蔷薇少女》）在2006年开始连载的低龄向漫画，曾在2008年讲谈社漫画赏中获得儿童部门大赏（为了写这个去找了动画，结果看得很起劲，汗），2007年该作改编为动画，现在每周仍在放映中。大年级小学生日奈森亚梦给人的感觉一直是酷拽火辣的大姐头形象，然而她本身的性格并不是这样，她想改变自己，由此便诞生出了守护甜心，因为守护甜心是每个人心中理想中的自己。这款文字AVG采用的原创剧情，并收录了大量语音，当剧情发展到一定阶段时，就会进入音乐演奏模式，其玩法类似于《应援团》，不断演奏成功能够积累守护槽发动变身（有华丽的变身动画），除了剧情模式外，游戏还收录了几个迷你小游戏，并拥有较为丰富的收集要素。

推荐给

NDS 威利在哪里?

Ubisoft	PUZ
美版	4253

在看到游戏的封面时，小翔便立即想起了童年时看过这样一本书：在一张人山人海的图片中找出一个特定的人物，他戴着一副圆眼镜，穿着红白横条纹的衬衫，手里拿着一根手杖……不仅如此，这个人物还被拍成了动画，中文名为《聪明的沃里，他在哪？》。没错，曾经让我们在书（或电视屏幕）上苦苦寻找的威利现在又回来了！在有限的时间内玩家除了要寻找威利（游戏中的Waldo是威利在北美的名称）等人物外，还需要在图片中寻找各种小物品或者某个场景，另外还有两张图片对比起来等不同的玩法。如果你无法找到某个物品，可以按B键获得小狗伍夫的提示，不过前提是你必须在图片中找到狗骨头。当找到一些指定的人物时还能获得各种道具，比如时间停止、音乐提示等等。

▲要在这样的场景中找到一件小物品绝非易事。

推荐给：[illegible]

●足球RPG《雷电十一人》（2583）在近日发布了汉化版。该版本仅汉化了文本，而且有不少的小问题，不过汉化组表示以后会放出修正版。

●根据同名少女漫画改编的游戏《恋爱布丁》（4070）发布了汉化版，本作是一款2D平台动作游戏。

●继《马里奥与索尼克 北京奥运会》之后，任天堂和世嘉再次联手推出《马里奥&索尼克 携手冬季奥运会》（4273），本作同样是一款运动游戏合集。

●EA出品，《我的模拟人生》系列（MySims）最新作《我的模拟密探》（4214）发售。

●Square Enix出品，《王国之心》系列最新作《王国之心 358/2天》美版（4225）推出，《掌机王SP》第113辑有本作的详细攻略。

●今年4月18日发售的《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》美版（4272）推出，《掌机王SP》第110辑有本作的详细攻略。

●2K Sports的《NBA 2K10》、EA Sports的《NBA Live 10》、SCEA的《NBA 10 踏入赛场》这三款NBA篮球游戏均在近日推出，喜欢篮球游戏的玩家有福了。

●曾在PS2、PC、Wii平台登陆的《暗夜杀机 结果》如今移植到了PSP，本作是一款《寂静岭》风格的恐怖生存AVG。

●EA Sports出品的足球游戏《FIFA 10》在近日推出，喜欢足球游戏的玩家不妨一试。

●移植自PS2的RPG《玛娜传奇2 没落学园与炼金术士们 携带版+》发售，游戏在原版基础上新增了许多要素。

感觉这次国庆假期过得还是挺充实的：独自一人去了两个省会城市旅行，重温了《电车男》的小说、电影和日剧，又有了一些新的感想；看了两场电影，不过小翔很想看的《窃听风云》没有看到。而看这片的唯一动机就是孙红雷啊，自从《梅兰芳》和《潜伏》之后就对孙红雷非常有爱，等这次一品轩收工后就赶紧去看。

早在游戏发售前，《GT赛车PSP》就不怎么被看好，也让我对游戏少了点期待，但是实际玩上之后，发现游戏系统还是一如既往地十分优秀，尽管没有收录系列的核心模式"生涯模式"，但是其凭借众多名车的实名登场以及真实考究的赛道在竞速游戏中仍然是遥遥领先的，因此个人觉得本作被各路媒体评了低分着实有点委屈，只能说是喜好不同了。

文 伊娃　美编 Juxi

GT赛车PSP

竞赛基本操作

以下为系统默认按键操作，如果需要变更，可选择"选项"→"装置设定"→"按钮配置"进行重设。

左右键、滑杆	方向盘
上下键	提档、减档
○、×	油门
△	倒车
□	脚刹
L键	后方视点
R键	手刹
Start	暂停
Select	更换视角

回放操作

上下键	更换锁定的目标车辆
□	更换显示资讯
×	更换镜头
L键	后方视点（限竞赛时）
Start	结束播放
Select	更换视角

画面解说

▲如果档位不适合当前行驶状态，左侧会有红色建议档位提示警告。

竞赛画面

①目前记录　②目前排名　③圈数　④最佳记录　⑤当前时速　⑥档位显示　⑦目前时间　⑧仪表盘　⑨油门及刹车

快捷选单画面

在单人竞速模式中，选择好赛事类型、赛道、车型后或在赛事结束后都会显示快捷菜单画面，快捷菜单的各个选项会因不同的赛事类型而异。

播放回放
保存回放
载入幽灵车
保存幽灵车
竞赛选项
赛道选项
驾驶选项
任务选项
驾驶范例与语音介绍
往上一个任务
往下一个任务
离开

挑战任务模式

挑战任务模式是本作的主要模式之一，是所有玩家的必修课。在这里玩家可以通过挑战各种任务来习得各种驾驶技能和竞赛技巧。对于熟悉系列系统的老玩家而言，本模式可相当于系列家用机版的“任务竞赛”与“驾照模式”的结合体。从刹车、停车等基本操作到漂移等超高难度的技术挑战，无论是新手玩家还是核心老玩家都能从中找到很多乐趣。

进入任务链画面后会发现游戏将挑战任务分类为A~I 10个区域，每个区域中都准备了6种内容五花八门的任务。开始玩家只能从A区刹车的基本技能学起，获得6座奖杯后才会解禁下一个区域。在各个挑战任务中，如果打破目标记录或是满足排名条件即可获得奖杯并判定驾驶合格。合格分为三个等级，即根据成绩颁发金杯、银杯和铜杯，每级可获得的奖金皆异。虽然任务可反复挑战，但是已获得过的奖杯奖金无法再度获得。

每个任务在挑战前，均可在快捷菜单画面选择语音教程并观看规范实例操作视频，所以当玩家因无法准确掌握技巧而难以顺利过关时不妨参考一下。仔细观察视频中车子的行驶路线及驾驶细节，然后照样模仿，过起关来也许就游刃有余了。

单人模式

本模式中共有三种不同类型的赛事模式，分别是计时争夺赛、单人竞赛、甩尾争夺赛。进入游戏前，只要按照顺序选择模式、车辆、赛道即可开始比赛。比赛过程中按下Select键可更换视角，更换顺序依次为主视角、驾驶舱视角、引擎盖视角及车尾视角。

计时争夺赛

玩家单独于赛道中奔驰，向提升单圈成绩记录的目标挑战的模式，是利于玩家熟记赛道以及考验自己驾驶技术的最佳去处。赛事中，道路上会出现之前玩家实现的最佳成绩的幽灵赛车，它能有效帮助玩家向更高成绩冲刺。幽灵赛车的设定非常人性化，开启“选项”→“装置设定”→“按钮配置”，将某个闲置的按键设定为幽灵车后，便能在比赛中自由选择显示或隐藏幽灵车了。

比赛结束后如果打破了之前的最佳记录，可在快捷菜单画面中选择“保存幽灵车”，那么之后的比赛中显示的就是该记录的幽灵车了。需要注意的是，若是闯入禁止行驶区域会遭到处罚，无论该圈的成绩有多好，单圈记录都会被取消。如果是在终点附近违规，则下一圈的单圈记录被取消。

单人竞赛

本模式是玩家与CPU驾驶的3辆赛车角逐的竞赛，在这里玩家可轻松体验实战竞赛的乐趣，同时玩家还能借竞赛来培育AI驾驶员。比赛结束后会自动随着排名情况累积AI点数，当AI点数到达一定程度时，AI驾驶员的驾驶技能即会得以提升。选择本模式后，玩家可自由设定竞赛的绕行圈数以及是否统一规格赛。如果选择“是”，那么CPU驾驶车辆则会自动更改为同玩家驾驶的相同车型和性能的赛车；如果选择“否”，那么CPU驾驶的车辆会根据玩家车辆的性能进行

甩尾争夺赛

操控爱车锻炼甩尾技术的模式，分为"区段模式"和"完整赛道模式"。区段模式中，赛道上的每个弯道区域都规划了甩尾计分段，黄色旗帜为甩尾起点，红色旗帜为甩尾终点，只有在计分段成功甩尾才能根据甩尾的优劣奖励相应奖金；而在完整赛道模式中，玩家可连续续行数圈，但凡成功甩尾都将计入总体评分，注意如果甩尾过程中不慎脱离赛道，则本次甩尾所获的分数不计入总分。

想要完成精彩的甩尾，[illegible]必须要对车子进行改装，将后轮胎选择抓地力较低的轮胎，或者是在"快速改装"中加强马力亦可，目的就是让车子更容易打滑。设置方面建议将"驾驶选项"中的"模拟"调整为[illegible]ASM等驾驶辅助技能均调整为0。

收录车种

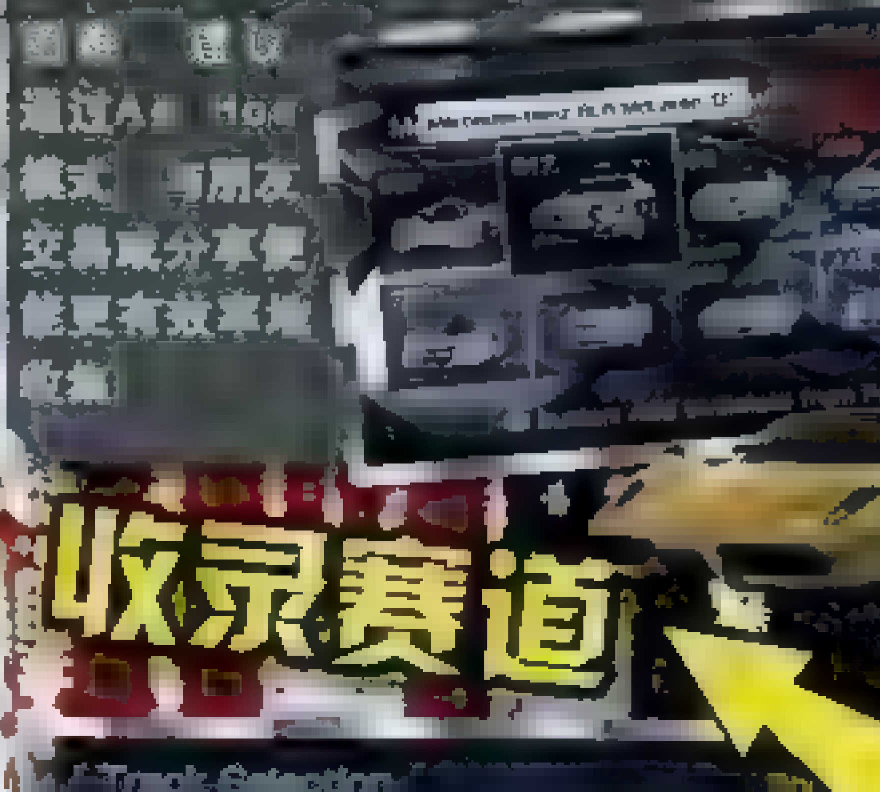
数量庞大的车种收录向来是"《GT》系列"的最大特色。从全球知名的豪华跑车，到容易到手的小型车、高级房车，再到各种赛车竞赛中活跃的赛车、拉力车等，甚至是如今已罕有机会目睹的历史名车，类型之广泛是其他竞速游戏难以匹敌的。Lamborghini (Lamborghini Countach LP400 '74)、Nissan (Nissan GT-R Spec V '09) 等名款名车都是系列首次收录的车种。

▲Enzo Ferrari '02，纪念法拉利创业[illegible]发生产的特别款式，全球限量生产39[illegible]

购买爱车

选择"购买爱车"后，即可在车库中看见各种可购买车辆的车商，挑选起来异常方便。选择并确定要购买的车辆后会显示该车的详细介绍，使用上下键即可选择车身颜色（某些车子可能无法选择颜色），设定完成后按△键即可将车子收录于"我的最爱"中，最多可收录30辆爱车。

车库中的车商可能每个比赛日都在变化，即每次都会随机出现4个车商，所以若是碰上心仪的车款就赶紧买下吧，否则想在拥有800多种车型的车库中再次遇上，几率恐怕会很小。不过，单是依靠一己之力要收集种类繁多的车辆会异常[illegible]通过Ad-hoc模式与朋友交换或分享车辆能更有效率地收集。



收录赛道

游戏共收录了35条赛道，通过改变顺、逆向等能达到70种组合，本作中的赛道亦是包罗万象，从穿越世界著名都市的城市赛道到基于各种概念独自设计开发的原创赛道，还有于广阔浩瀚的大自然中奔腾的泥地赛道。

赛道选择是每场比赛开赛前的最后一个步骤，选择赛道后可自由设定赛道结构（顺向/逆向）、驾驶车线以及甩尾模式（仅限于甩尾争夺赛中）。雪地/泥地赛道会限制可挑选的车种，如果车子不适合在雪地/泥地行驶，玩家就需要重新选择车辆。

如何改装车辆

在本作中无法实现系列传统的真正意义上的改装，简化后的调校系统能让玩家实现车体调校，而调校后的赛车会有明显不同的操作感。

驾驶选项

在选择"单人模式"或者"Ad Hoc竞赛模式"后的驾驶选项中，玩家可对以下几项车辆的设定进行变更。

变速器	可选择AT（自排）或MT（手排）
前后轮胎	轮胎分为9种，N1～N3为普通胎，S1～S3为跑车胎，R1～R3为赛车胎，轮胎的抓地力属性会随着此顺序逐渐增高
TCS寻迹防滑控制	调整强弱后能有效防止轮胎空转
ASM动态稳定管理	可设定为启用或停用，启动的弊害是转弯时的车速可能会急速减慢
动态操纵	甩尾过程中当后轮开始打滑，且车子出现转向过度时，能自动修正方向盘的动态转向
模拟	设定模拟的精确度，设定为"专业"时会进行更真实的模拟，但车子的操控相形之下会显得难度高出不少

快捷改装

在启动快捷改装前必须要确定改装车辆已被收录至"我的最爱"中。

马力	变更引擎特性，数值调整为"+"时，虽可提升Top End时的马力和扭力，但是会降低中、低速时的马力和扭力。相反，调整为"-"时虽然会减少Top End时的马力和扭力，但却能使车子在中、低速时更易操控
车身重量	变更爱车的重量
空气动力	分别调整前后车身的空气阻力，数值越大越能增加下压力，并提升转弯性能，但会相应地降低最高时速
车高	分别调整车子前后的车高，调低前车身会倾向转向过度，而调低后车身则会倾向转向不足
弹簧系数	分别调整前后轮的弹簧系数，数值越大弹簧越硬，车子的跳起的幅度越小，但要注意弹簧过硬，可能会降低轮胎的抓地性能
避震器	分别调整前后轮避震器的强弱，数值越大抑制弹簧跳起的力量越强，且越能提升轮胎的抓地力
束角	分别调整前后轮悬吊系统的束角。从车子上方观察前方时，轮胎指向外时成为"Toe-out"，向内时则成为"Toe-in"，数值越大会越倾向"Toe-in"，越小则越倾向"Toe-out"
外倾角	分别调整前后悬吊的外倾角。从车子正面看轮胎中心线偏离垂直线的角度是外倾角，数值越大代表外倾角越大，能增强车子转弯时的抓地力，但若过大则有可能导致刹车效果减弱

刹车技巧心得

每种赛车的性能各不相同，所以刹车系数不一，但是基本都能找到共同点，找到技巧再加以练习，基本都能得心应手。

脚刹、手刹

游戏中的刹车分为脚刹和手刹，脚刹是游戏中最常使用的，手刹则是在突发状况时所用到的装置，手刹也是实现甩尾的重要操作。首先玩家必须要熟练掌握脚刹，当车辆行驶不稳时可通过点刹来微调方向，过弯道时如果行驶速度太高也需要通过脚刹来降速。其次要多练习手刹，手刹的操作非常细腻，难度相当高，在过一些弯度很小的弯道时需要借助甩尾来完成，在速度较高的情况下，最好在入弯前先点按手刹将车头方向迅速改变，再按紧手刹进入甩尾状态，这样就能很大程度地避免因车速过高加之盲目甩尾使得车辆因惯性滑出赛道的尴尬。

借助提示车线

如果想成为游戏中顶尖的驾驶员，必定要先懂得活用驾驶车线，即路面上的蓝色线条，驾驶车线代表的是赛道上的最佳行驶路线，进入弯道时车线上会有红色刹车点显示，如此久而久之，玩家自然就掌握了各种行驶技巧，选择最佳行驶路线即能很大幅度地提高自己的最佳成绩，这在时间计时赛或驾照考试中显得尤为重要，熟练掌握后可在赛道画面中设置隐藏车线。

文 洋葱 美编 JUXI

光环视频收录

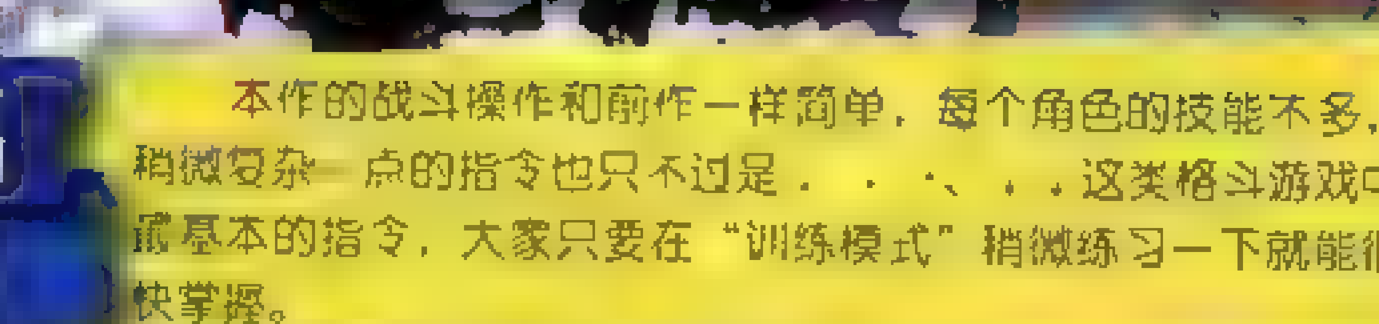
家庭教师REBORN 斗技场2 精神爆发

PLAYSTATION PORTABLE

1~2人 | …日元 | 无对应周边

基本操作

□	拳
△	脚
○	重攻击
×	投技
R	必杀



战斗基础讲解

本作的战斗操作和前作一样简单，每个角色的技能不多，稍微复杂一点的指令也只不过是．．．、．．这类格斗游戏中最基本的指令，大家只要在“训练模式”稍微练习一下就能很快掌握。

手时，玩家放开按键没有让角色进行任何行动的时候，角色会自动地防御除下段以及投技以外的所有攻击。不过要注意本作中有防御崩坏这一设定，每个角色头像下方都有一条黄色的防御槽，角色防御了对手的攻击时该槽会减少，当槽减为0时角色的防御就会崩坏，并在数秒内无法行动任凭对手鱼肉。没被对手攻击的时候防御槽会慢慢回复。另外有一点要注意，那就是角色在进行跳跃时无法防御。

投技在本作中依旧非常强大，不仅无法拆掉而且范围巨大，面对喜欢防御的对手可以多加利用。另外，空中投技有着比地面投技更大的范围，部分角色的空投威力更是能直接减去对手三分之一的HP。

应援角色

京子、一平、小春以及REBORN等角色在本作中虽然没有直接参战，不过他们都会作为“应援角色”登场。除了个别特殊战斗外，玩家战斗前都需要选择一名“应援角色”。应援角色不会在战斗中出现在战场上直接帮助玩家，而是根据战斗的具体情况来为玩家打气，或是给出一些提示，如“敌人的防御就要崩坏了”……玩家要根据自己的喜好选择喜欢的角色就行了。

▲本作的必杀依旧强大到令人发指，特别是某些人开始连续、不能防御、伤血在80%以上的，实在是太狠了……

名片制作

进入游戏并选择“スピリットカード”后，玩家就可以制作属于自己的名片。制作时需要选择一名名片所对应的角色，今后无法更改，除非重新制作新的名片。做好之后进入选人画面时就可以选择“用名片上的角色战斗”，这样一来战斗胜利后名片的经验就会增加，经验增加到一定程度后名片上的称号和等级就会改变。

名片上还会记录有玩家“经常使用的技能”以及自己设计的签名等等，除此之外，玩家还可以直接在这里编辑角色胜利或败北后的台词，编辑好之后就可以拿去和好友交换了。

商店与角色编辑

能利用各种各样的道具来将角色打扮成各种个性造型也是本作的魅力之一，通过战斗和完成任务玩家有机会获得购物点数，利用这些点数就可以进入商店（ショップ）购买帽子、眼镜、皮带等饰品，就连本应只属于纲的死气之炎也可以作为饰品装备在其他角色的身上哦。最初商店内可供玩家挑选的商品并不多，玩家需要在任务模式中不断完成任务，商店内才会出现新货。另外，打扮角色时除了更换饰品外，还可以更改角色的头发、衣服以及裤子的颜色。

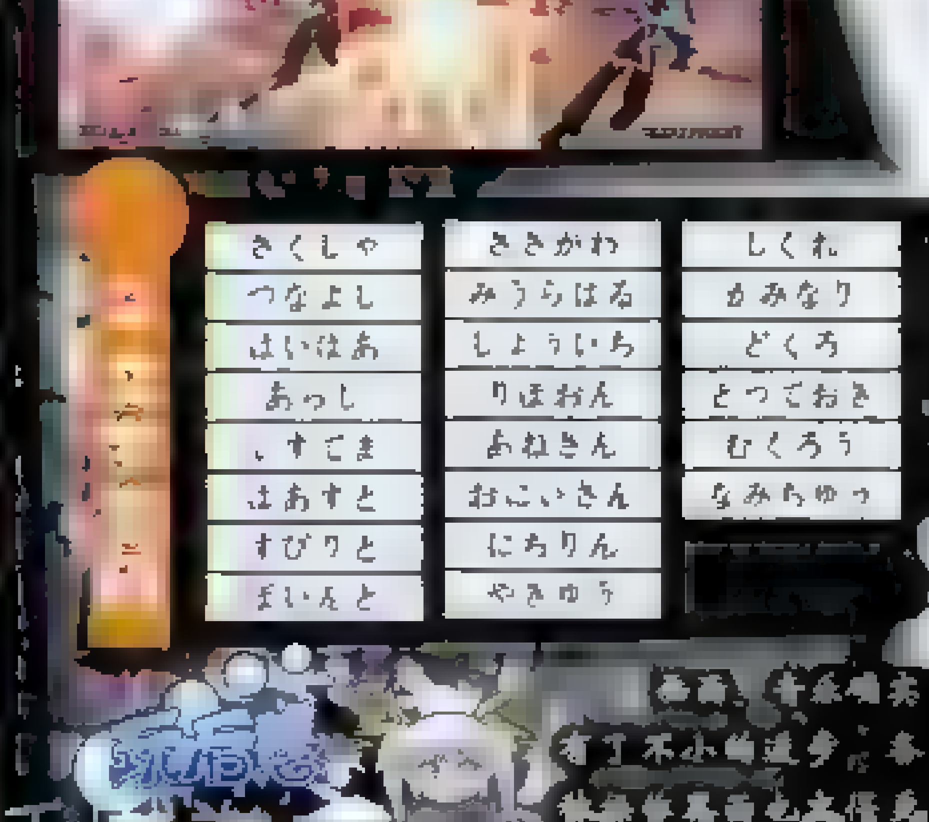
家庭教师任务

かてきょーミッション

简单说就是任务模式，当中足有200多件任务，根据玩家在任务中的表现，完成任务后还能得到银牌或是金牌等评价，以及饰品、购物点数等等。和其他模式的战斗不同，任务模式里的很多战斗都有特殊条件，如“对手的攻击力为50%”等等，选中任务时屏幕右下角会显示详细情报。

G文字

相信各位看过原作漫画的玩家对“G文字”应该都不陌生吧，这是由狱寺设计的一种类似暗号的特殊文字。玩家可以通过浏览游戏的官方网站等方式来获得“G文字密码”，在游戏中将这些密码输入之后可以得到购物点数以及各种各样的道具，G文字都有对应的日文假名，下面放出G文字日文对照表以及现有的G文字密码。



みんなのスッキリ

EVERYBODY'S SUKKIRI

文 雷伊 美编 咕噜

轻松有趣的"《大众》系列"又有新成员加入了！在这款《大众畅快》中，一共收录了12款玩法简单却又乐趣十足的小游戏，每一款都能让人体验到酣畅淋漓的游戏快感。游戏的风格清新、画面亮丽，轻松就能让玩家投入其中，是一款适合随时随地拿出来畅快一番的休闲佳作。

大众畅快

PLAYSTATION PORTABLE

无对应周边

游戏开启

本作中一共收录了12个小游戏，但是在初期我们只能玩到其中的6个，剩下的6个小游戏需要收集游戏过程中获得的金币后才能开启。每收集10个金币就可以开启一个小游戏，也就是说要玩到全部小游戏就必须收集到60个金币。金币的收集有着极大的随机因素，因此想要令全部小游戏开启，可是一件并不容易的事情。

小游戏玩法

（注　小游戏名称前有金币的代表该游戏需要利用10枚金币才能开启）

畅快！大扫除

スッキリ！おそうじ

用吸尘器在限定时间内将房间中的垃圾和灰尘全部吸掉，按住○键配合方向即可吸东西。注意每个关卡都有一些主人的私人物品是不能吸的，如果吸到了应该立刻连按×键吐出来，否则会减心数，心数扣完就会Game Over。有时画面中会出现强化道具，获得它后按□键可以用更大马力更爽地吸东西。

畅快！立体场景大作战

スッキリ！ジオラマ大作戦

右侧的4个按键分别对应4种武器，不过有些需要阶级提升后才能使用。提升阶级的方法就是不断消灭敌军积累分数，提升后玩家的能力也会更强。消灭敌人时可随机获得回复道具和弹药。击破卡车的时候有时会救出同伴，当救出的同伴达到画面左上方的要求时，会出现两种颜色的机器人供玩家乘坐，攻击起来更加过瘾。击坠游戏中出现的直升机时可随机获得金币。

畅快！蔬菜斩

スッキリ！やさい斬り

非常爽快的"无双"类小游戏，按○键即可攻击，连击数超过画面左上的要求即可升级，令攻击次数提升。打倒敌人后有一定几率掉落其他武器来装备，注意别把它们打下去，否则就得等下次机会才能拿到了。打倒随机出现的南瓜敌人可获得金币。

畅快！本垒打

スッキリ！ホームラン

利用○键配合方向键来击球，按△可全力挥棒，不过有次数限制。每10个球中会出现一次事件本垒盘（イベントホームパネル），打中后可以随机获得对我方有利的好处，比如事件本垒盘变大、全力挥棒次数加5等

畅快！空手道

スッキリ！空手道

十字键或者右边的4个键分别代表4个方向，当身边有物体出现时按下对应方向的键可将其击碎。根据输入时间的快慢，一共有凡、良、优和极4种评价。注意"升段模式"中有些敌人，如美女、机器牛和炸弹如果错过了就会立刻Game Over。而"连续模式"中只要有一次失误就会Game Over。

畅快！整理图书

スッキリ！本片づけ

将图书按照顺序（序号、图案）整理齐的小游戏。如果几本顺序正确的书挨在一起就可以将它们同时移动。"无尽模式"（エンドレスモード）不会计入成绩，可尽情地轻松游玩。

畅快！足球先锋

スッキリ！ストライカー

右侧的4个键对应不同的踢球方式，目标就是踢球将场景中的物品全部破坏。场景中有时会出现两种直升机，星星图标的破坏后可以得到高分，足球图标的破坏后可以得到球。注意别碰到警察或者把球踢进墙上的洞里。

畅快！拳击

スッキリ！ボクシング

○键为普通攻击，长按△键为蓄力攻击，配合十字键的上下可发动上段和下段的攻击。而当对手使出上段或下段攻击时按对应方向即可做出防御动作，按←可做出向后回避动作。当敌人攻击时，如果我方的拳头也在其对应的位置（即敌人打上段我方的拳头也在上段），那么在其进攻时（拳套发光时）按○键则可做出反击动作。连续获胜会有挑战者出现，打败挑战者就可以选择其来使用。

畅快！赛车

スッキリ！レーシング

○键为加速，△键为跳过障碍，×为刹车。当前方遇到氮气车（标有N字的车）时吃掉可获得无敌时间，这样就可以无视挡路的车子了。

畅快！砸派

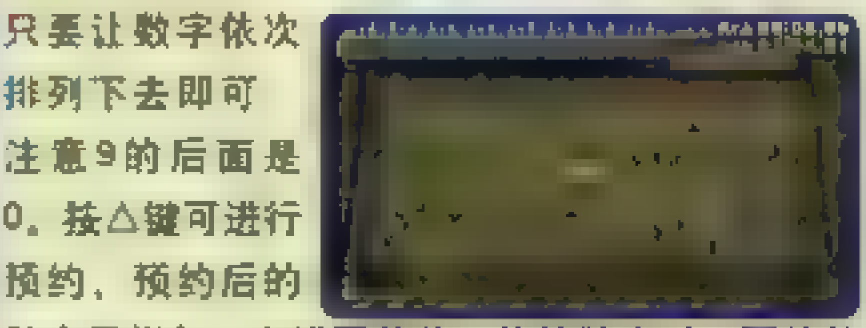
スッキリ！パイ投げ

玩法有些类似于"打地鼠"，将手中的东西砸向画面中的讨厌家伙们，注意如果有失误就会大幅扣除时间，时间消耗完毕游戏就会结束。快速砸中出现的人们虽然可以得高分，但之后角色出现的速度也会逐渐加快。每次砸成功后Fever槽会积蓄，积满后进入Fever状态，时间会暂时不流逝。

畅快！拔蔬菜

スッキリ！ひっこ抜き

按照画面中蔬菜上的数字序号的顺序将蔬菜拔出来，一开始可以自由选择要拔的数字，之后只要让数字依次排列下去即可，注意9的后面是0。按△键可进行预约，预约后的数字呈红色，当拔下其前一位的数字时，预约的数字就会自动拔掉，这样就可节省不少时间。



畅快！疯狂农场

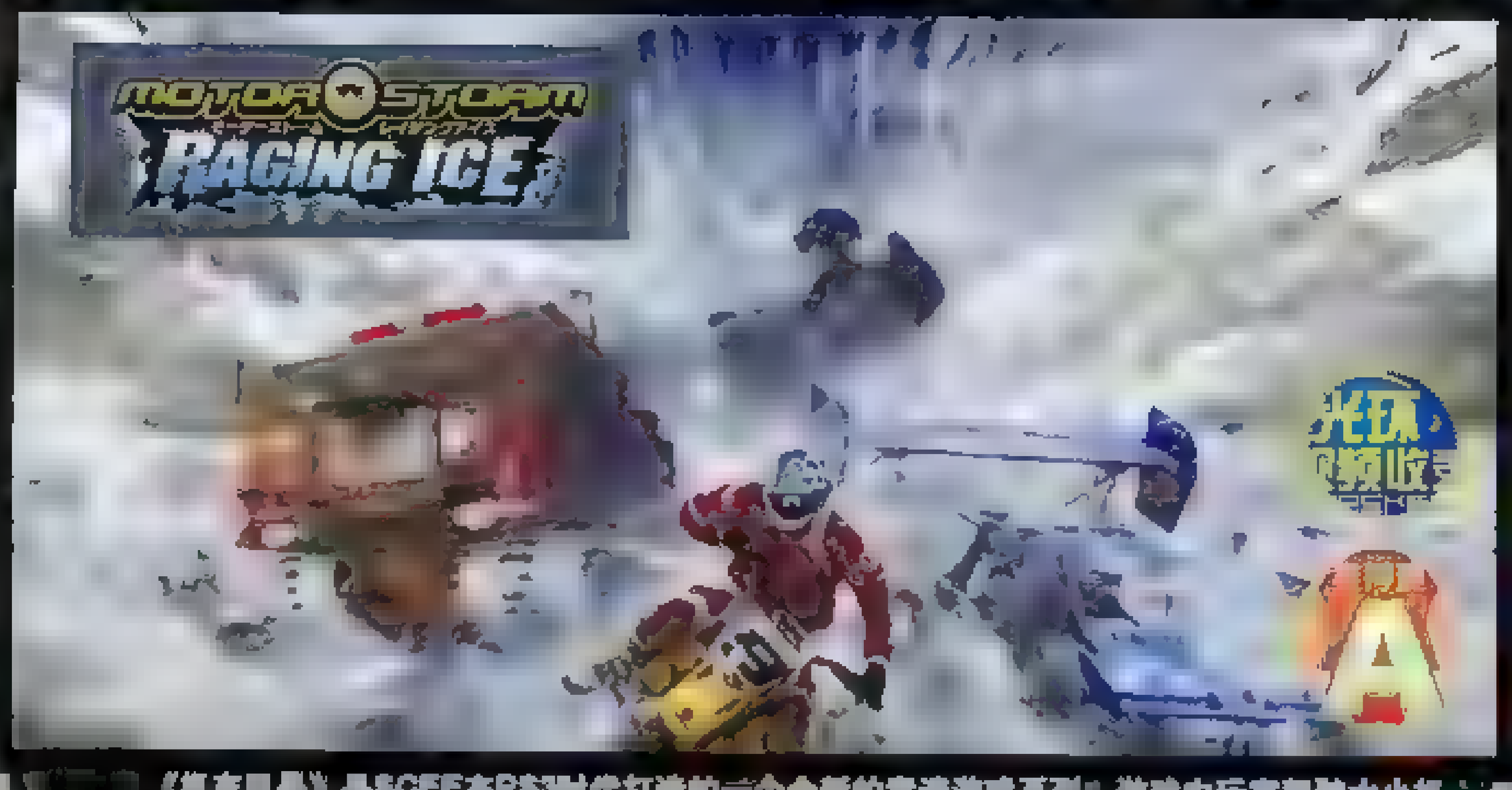
スッキリ！クレイジーファーマー

○键为加速，×键为刹车，玩家的目的就是开着拖拉机将场景中出现的障碍全部破坏掉。"专家模式"（エキスパートモード）下会出现带刺的铁球，注意不要碰到了。

玩后感

尽管本作中的小游戏大多规则简单，但是很多想要玩好的话对技巧有着不低的要求。当然，如果你不追求成绩或者金币随便拿出来团个痛快，本作还是相当"解压"的，当你郁闷不爽的时候，就让本作来尽情发泄吧。

文 马修 美编 咕噜



《机车风暴》是SCEE在PS3时代打造的一个全新的竞速游戏系列，游戏中玩家驾驶大小机车在复杂崎岖的地形中进行越野竞赛，之前在PS3上推出的两作的舞台分别是北美大荒野和太平洋海岛。而此次登陆PSP则是以冰天雪地的阿拉斯加为舞台的最新作，下面就一起来好好了解下这款游戏吧。

机车风暴 极地先锋

去阿拉斯加大雪原飙车！

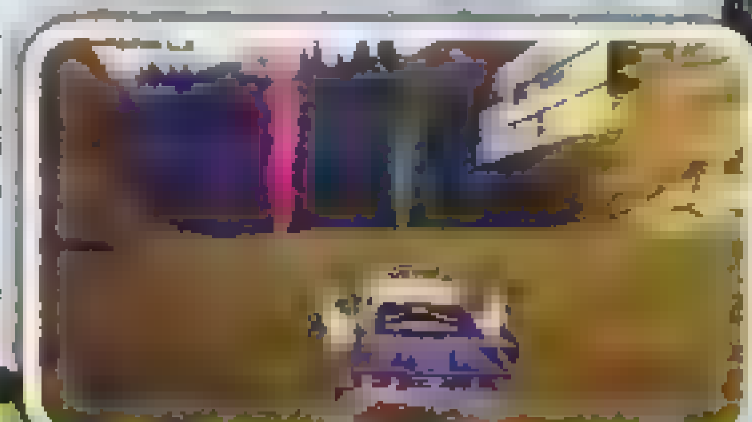
主菜单

建完存档就要选驾驶员，初期可选的不多，不过以后会解锁的越来越多，要更改的话在GARAGE—DRIVER里就可以随时切换。下面我们先为大家介绍游戏的菜单，游戏的主菜单只有四项，非常简洁。

FESTIVAL

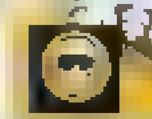
游戏的主要模式，类似于攻关，共有8个等级，比赛包括以跑第一为目的的RACE，以尽短时间内跑完任务的SPEED，还有以999分为目标的TIME—TICKER，通过比赛可以开启大量隐藏要素。进入游戏前可以按□来改变车辆的涂装和颜色，一些关卡还有车辆类型上的限制。

▶第一个SPEED关卡，从两个烟柱中间穿过时间便会加5秒。



WRECKREATION

该模式下包括了时间挑战模式、自由模式和多人联机模式。时间挑战模式就是选择赛道挑战完成时间，进入提示是否连接网络，如果不选择在线可以按×退出，进入一个表格，选好后退出就进入游戏了。单人模式下时间无限制，跑过一圈后还会有重复你上次完成赛道情况的"幽灵车"，如果想彻底熟悉赛道，这个模式是最合适的。自由模式则是选择赛道和车辆自由游戏，除了这些，还可以对比赛的方向、AI的智商以及其他比赛车辆的种类进行设定。最后的MULTIPLAYER是多人联机，支持Adhoc无线联机和网络联机。



GARAGE

车库，包括车辆（VEHICLES）、统计表（STATISTICS）、徽章（BADGES）、影像（MEDIA）和驾驶员（DRIVER）。其中车辆一项在观看车辆时按□可以进入车辆设定模式。进入后按△为随即改变，按方向键则是选车身位置，选好后按○即可对车辆的各部位的颜色及图案进行改变不过对车辆性能并没有影响。

OPTIONS

游戏设定，其中PROFILES为存档选项，包括建立新存档、读档、存档、删除存档以及自动存储功能的开启与关闭（AUTOSAVE， ON为开启，OFF为关闭），如果关闭了自动存档，每次游戏结束后关机前别忘了来存档。

CONTROLS为按键设定，后面我们会详细说。

AUDIO为声音设定，SOUND VOLUME为调整音效音量。MUSIC VOLUME为调整背景音乐音量。MUSIC MODE为音乐播放模式，其中NORMAL为顺次播放目录中的歌曲 SHUFFLE则是随意播放，REPEAT则为反复播放选中的音乐。MUSIC PLAYLIST则是曲目表，除了游戏中的曲子外，记忆棒中MP3格式的音乐也会在这里显示出来，无论是游戏中还是记忆棒中的音乐，按□为播放 按○可以在音乐前面打上勾选中，那么以后这首曲子就会出现在背景音乐中了；反之如果你实在不喜欢哪首曲子，在选中的音乐上按○取消选择，以后该音乐就不会出现在游戏中。如果想要在比赛中聆听指定的某首歌曲后 那么在目录选中播放后 将MUSIC MODE设定为REPEAT就可以了。

操作系统

游戏的操作按键提供了多种，玩家可以进入Options-Controls来设定，设定贴心地分为操控（STEERING）和加速度（ACCELERATION）两项，具体如下：

STEERING

DIGITAL	十字键的左右转向 滑杆为其他角度观看车体
ANALOG	滑杆控制转向，左右下为其他视角观看车体

ACCELERATION

机车风暴（MOTORSTORM）		标准（CLASSIC）	
L	刹车/倒车	L	动作
□	动作	□	刹车 倒车
×	推进	×	加速
R	[illegible]	R	推进
△	视角切换	△	视角切换
○	手动刹车	○	手动刹车

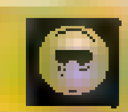
共通按键

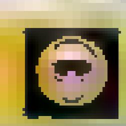
START 暂停游戏 暂停后选RESUME为回复游戏，PHOTO MODE为进入拍照模式，OPTIONS下可以设定按键及调整音效及音乐的音量，RESTART为重新开始本次比赛，QUIT为退出比赛回到菜单。

SELECT 比赛方向复位。

关于方向的两种操控就不多说了，完全看大家的习惯来，个人更习惯于十字键控制方向。加速度操作系统下，“机车风暴（MOTORSTORM）”是本作特有的操作，从一般玩时的习惯来说，该套操作是将更大的重点放在了推进加速上；而标准模式则是多数赛车默认的按键配置。另外，“动作”这一按键平常是鸣喇叭，但您驾车辆在与其他车辆靠近时车手会做出相应的攻击动作。

系统相关





车辆

游戏中收录了八种车辆，包括BIKE（摩托车）、ATV（ATV赛车）、SNOW MACHINE（雪地摩托）、BUGGY（巴吉赛车）、RALLY CAR（拉力赛车）、SNOW PLUGGER（雪地越野车）、SNOWCAT（雪地履带车）和BIG BIG（大卡车）。每辆车都有速度（SPEED）、加速度（ACCELERATION）、刚性（TOUGHNESS）、操作性（HANDLING）四个参数都是越多越好。其中BIKE、ATV和SNOW MACHINE在和其他车辆接近时，可以用动作键实施攻击，不过对大型车作用不大。

加速

加速一向是RAC的重要要素，但在强调推进的本作中多少显得有点非主流。就像上面说的，掌握了好推进槽的用度，中前期即使不按加速也能轻松夺冠。而在强调推进加速的本作中，加速的效果也不是很明显。不过加速的好处是不受用量限制，推进系统冷却时用加速维持速度自然不错，而在直道上，加速+推进的效果也是比单纯的推进效果要大很多。

漂移

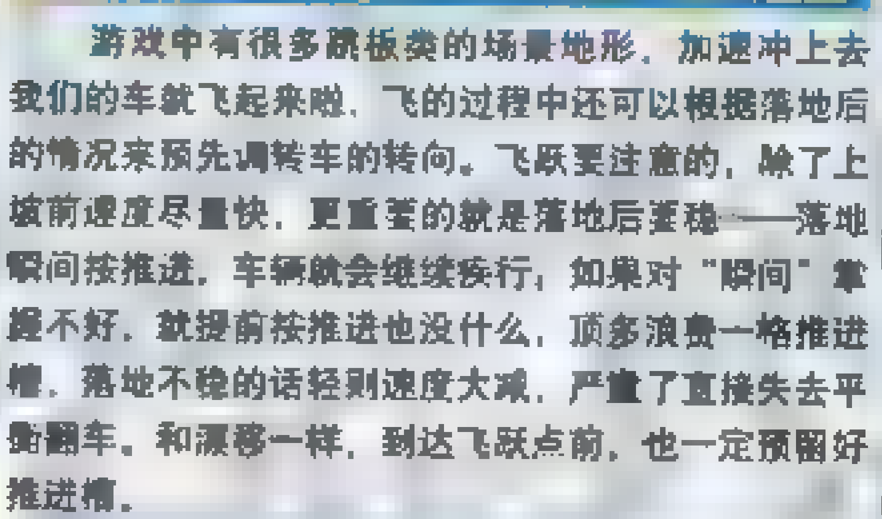
漂移在很多竞速游戏中都是需要苦练的高级技术，不过在本作中就不那么技术了，预判好入弯点然后刹车+转向，达到理想的转向后立刻按下推进，一个漂亮的漂移甩尾就完成了。需要注意的是，达到预判角度后按加速并不能停止车辆的惯性，只能用推进，因此在过大弯道和连续弯道前一定要预留好一定[redacted]

推进（BOOST）

进入游戏10秒后，左下角会出现BOOST槽，这是游戏非常重要的一个要素，作用大致相当于其他竞速游戏中的氮气加速，而本作中的推进系统可以一直发动，但要注意使用量，过热的话车辆可是会自爆的。当左下的BOOST槽满后会响起过热警报，当警报响过10声后仍然持续着推进状态，车辆就会华丽地自爆——很华丽，多角度特写，再加上复位，这在争分夺秒的赛道上很容易就被人后来居上，因此掌握好推进槽的用量是本作的关键所在。可以等完全冷却后在笔直的大道上一次推进到自爆临界点；也可以冷却些后就推进，将要过热时再冷却，只要掌握得当，初期即使只按推进和刹车也能轻松过关。需要注意的是，一旦达到过热状态，那么冷却的速度将大降，因此在BOOST槽到达最后一个便可以停止下来，当然，如果最后的终点冲刺就无所谓了，即使是爆炸着飞进终点也照样正常计算成绩。而如果行驶在水洼或积雪上，BOOST槽会变成清爽的冰蓝色，这时气槽升温的速度减缓，冷却的时间则大大上升，当然，这样的路面往往也会令一些车辆车速大降。

飞跃

游戏中有很多跳板类的场景地形，加速冲上去我们的车就飞起来啦，飞的过程中还可以根据落地后的情况来预先调转车的转向。飞跃要注意的，除了上坡前速度尽量快，更重要的就是落地后要稳——落地瞬间按推进，车辆就会继续疾行，如果对"瞬间"掌握不好，就提前按推进也没什么，顶多浪费一格推进槽，落地不稳的话轻则速度大减，严重了直接失去平衡翻车。和漂移一样，到达飞跃点前，也一定预留好推进槽。



▶注意控制推进槽的用[redacted]

路线

游戏的自由度相当高，每条赛道都有多条路线，很多时候即使冲下山崖也没有事——因为你不过来到了另一条路线，而选择最佳路线无疑也是取胜的关键。

攻击和生存

这个其实是本作的关键，因为碰撞攻击乃是本作的一大乐趣所在。游戏中，大型车辆对小型车辆具有着先天的优势，后面的小车赶来时，我们把车身一横，它就毁了，而对于挡路的小车更是可以直接撞过去轧过去。

相对于霸道的大卡车、雪地履带车，小车更具有着速度、机动性和地形适应性上优势，因此对于小车尤其是最小的摩托车来说，生存才是最关键的，一般当然是利用车身小和速度快的优势在大车中间穿过去然后用速度把大家伙们远远甩在后面。

动作攻击一般多用于同大小的敌筆车辆，比如摩托车、ATV以及雪地摩托，攻击时驾驶员是用肢体攻击，但如果用拳头去砸大卡车……还是赶快甩开大家伙为上。

攻击的方法还有很多，比如车辆落地未稳时底盘被其他车撞到，会直接爆炸，而车辆在山路上漂移时如果被其他车撞上车尾往往也会因丧失平衡而摔下山崖，另外，过热自爆后产生的大爆炸也会殃及其他靠近的车辆，因此发现有车辆冒着火超越自己时要小心了，这个家伙可能要玩自爆……不过这些攻击方法大都损人不利己，因此玩家间用的不是很多。

事故与复位

游戏中的“事故”相当多，比如上面形形色色地被其他车辆攻击、以及漂移时撞上墙壁、一不小心车头直撞在障碍物上、翻下山崖、车辆落地后失去平衡……

对于障碍物，越大的车辆安全性也越高，比如一个台阶，大卡车可以直接冲上去，而跑车，ATV则会直接撞上。

游戏中还有一些人为的事故，当多车辆经过特定的山崖和雪地，这些地方就会因为强烈的振动发生山崩或雪崩，发生崩塌事故前会有强烈的震动感，这个时候一定要把车用最大速度驶过此地，加速、推进，有什么用什么，过热爆炸也没事，因为不在坍塌前驶离此处就会有极大的可能被砸在这里。

而小范围的失去平衡以及车辆被卡在障碍物中时，游戏就会提示按SELECT让车辆复位，也就是回到跑道上。但是大范围的失控就没办法了，只能眼看着车辆华丽地上演事故特写。如果行驶中因为迷路而驶错了方向，游戏也会提示按SELECT键复位。其实不管什么时候，无论车辆平安还是遭遇事故，当出现按SELECT提示时最好就果断地按下去。

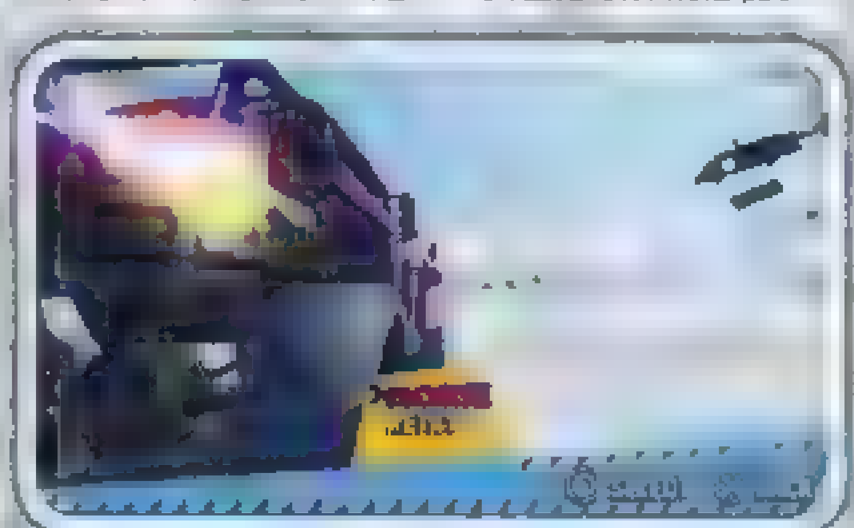
拍照

这是游戏中一个非常有意思的设定，在游戏中按下暂停后，选第二项PHOTO MODE便进入了拍照模式，L为与目标拉远距离，R为与目标靠近，方向键的上和下为调焦距，左和右为改变镜头角度，R+滑杆为移动镜头，滑杆为旋转转换拍摄角度，△为复位到按START时的视角，×为退出。听起来麻烦，实际上操作起来相当简易，当焦距角度都调好后，按○就会把照片拍下来，拍下来的照片会保存在记忆棒根目录下“PSP\SCREENSHOT”下游戏自动建立的一个和游戏的存档文件夹同名的文件夹里。

视角和伪回放

游戏中按△，可以在普通视角和车头视角间进行切换。普通视角就是默认视角，可以掌握赛道及周围多方面的信息，车头视角相当于主视角，该视角下更容易体会到飙车中的激烈和爽快。

在比赛结束后，游戏会从进入比赛自由过渡到伪回放界面，最佳欣赏时机是显示CONTINUE RETRY时，多角度切换，速度感魄力感十足。过关之后聆听着自己喜欢的音乐，置身事外地回顾自己刚才惊心动魄的比赛（实际上并不是），实在是很棒的感觉。



自定义音乐

这是游戏的乐趣之一，在音乐设定中，我们的记忆棒的PSP GAME MUSIC下如果有MP3文件，那么在AUDIO—MUSIC PLAYLIST中就会显示出来，如果是游戏支持的标准，那么在光标移到该音乐上后，就会有□（播放）和○（选中 取消）的选项。

这里着重说下如何能让自己的音乐在游戏中播放出来。本作和《音乐节拍》一样，对MP3的标准要求非常严格，比如码率不能低于128K也不能太高。

由于游戏本身不支持汉字和假名的显示，因此汉字和日文假名都要改成英文，否则即使能播放，标题显示的也是乱码。除了标题，鼠标右点音乐文件属性-摘要部分的“流派”改成Pop，其他的全部清空，之后点“应用”、“确定”。

此外，鼠标停在音乐文件上，我们可以看到码率，如果不是128Kbps我们最好用“千千静听”等转换软件自己转换下，将恒定码率设为128Kbps，将采样频率设为44100Hz（44MHz），转换完就可以了。需要注意的是，转换完摘要上原被清空的信息有可能会被恢复，记得重新清空设定——确实要转采样频率和码率的话，摘要部分的修改可以留到最后。

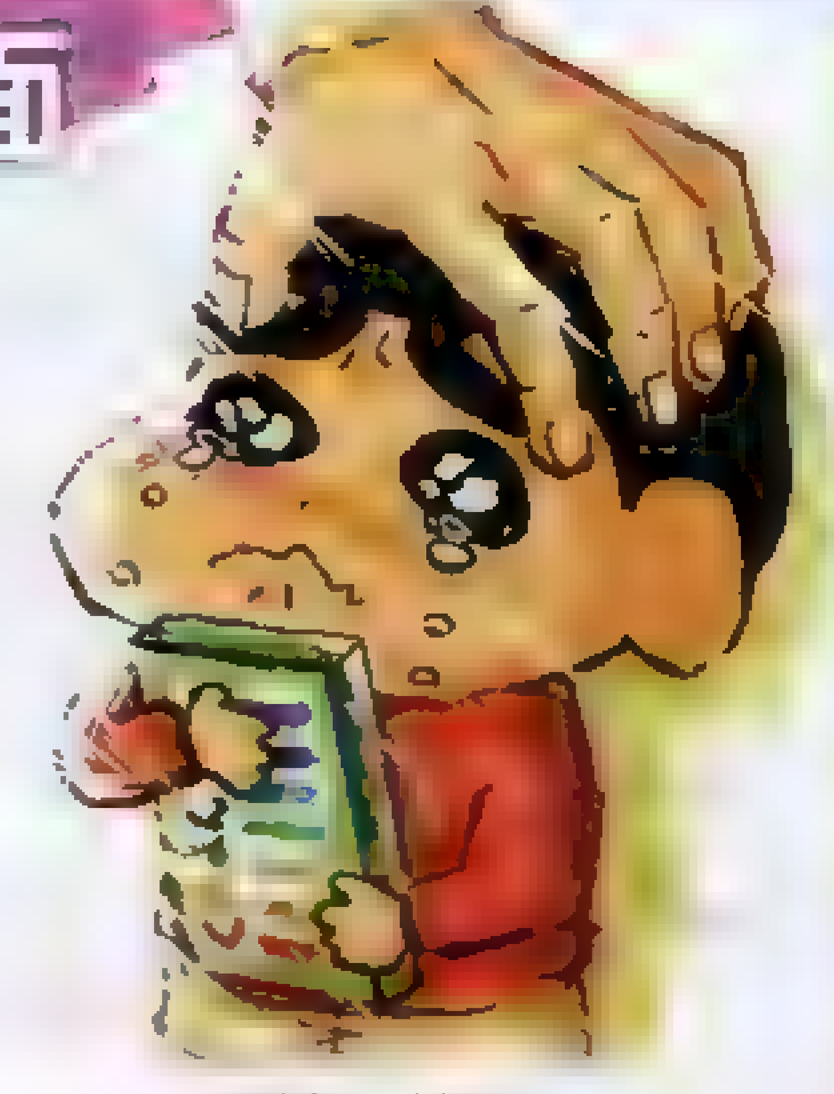
当然并非是一定要128Kbps/44MHz、全英文信息的MP3文件才可以播放，笔者以前记忆棒里一些中文信息、码率达到320Kbps的MP3音乐文件在《机车风暴》中正常播放，但有的就不行——这个其实还是有点运气成分的。而有的音乐文件在拷进记忆棒后，在游戏中虽然能勾选，但却播放不出来，而游戏中的音乐也在此时完全停止。这时一定要把该首歌曲前的勾给取消，再重启下游戏，音乐又会继续播放了。

玩后感

作为SCE本家在PS3时代的新系列，“《机车风暴》系列”每一作的表现都非常出色，此次作为系列独立的一作登陆PSP，素质也相当高。既具优秀游戏特有的粗犷风格和细节上的细致认真在本作中都体现得淋漓尽致。而简单优秀的操作也可以让新手迅速熟悉操作，从而更加融入到游戏的爽快与狂野中。小车的速度与飞驰，十足的帅气与毛骨悚然都在游戏中给玩家以不同的感觉。而隐藏在粗犷爽快下那无处不在的欢乐要素，更让本作成为了一款大众娱乐的佳品。

文 欠揍纸鸢
编 马修
美编 澄香
SPECIAL
专题企划
FEATURE
蜡笔小新 呼风唤雨
掌机世界大冒险
纪念小新之父臼井仪人先生

写在前面



▲爸爸走了，小新不哭。

在ACG的世界里，有一个年仅五岁的小男孩无人不晓，他因为有着超出同龄人的成熟感而闻名。喜欢美女、讨厌青椒的他可谓是人"贱"人爱的典型代表，但他毕竟还是个小孩子，所以对《动感超人》的动画非常痴迷，他就是野原新之助——我们习惯称之为蜡笔小新的家伙。

就是这样一个略显错位的幼稚园小朋友，却成为了深受人们喜爱的卡通角色之一。《蜡笔小新》的受众面非常广，影响力自然也非常之大，无论男女老少，都可以从这部围绕野原一家日常生活展开的故事中，找到一丝纯粹的乐趣，并纵情欢笑。所以说，也许有很多人连《蜡笔小新》中的主要登场角色都无法逐一辨别，但是却并不会对这部作品感到陌生，这也算是《蜡笔小新》有别于其他日本动漫的一个特点：低调却人尽皆知。

▲臼井先生为数不多被公开的照片之一，他辞世之后出版社将考虑由其他漫画家代笔将《蜡笔小新》的故事延续下去。

更加低调的其实是《蜡笔小新》的作者臼井仪人先生，这位出生于静冈县静冈市、成长并居住于埼玉县春日部市的日本漫画家，一手打造了这部脍炙人口的动漫作品，但是为人低调的他很少在公开场合抛头露面，以致于很多媒体工作者都并不知道这位"小新之父"的长相。然而世事难料，2009年9月11日早晨，臼井先生在前往群马县与长野县之间的荒船山登山时失踪……8天后，也就是9月19日的上午，有其他登山者向警方报告在荒船山发现一具遗体，随后的9月20日，日本警方出动直升机将遗体运出，经家人鉴别，此遗体正是臼井先生的，"小新之父"就此与世长辞，享年51岁。

这个不幸的消息很快通过电视、报纸以及互联网传播开来，一时间所有喜欢《蜡笔小新》的人都感到悲痛无比，各种自发性的纪念活动相继展开……作为一个游戏玩家，尤其是掌机玩家，笔者也同样非常喜欢《蜡笔小新》这部作品，所以接下来，就让我们一同回顾一下掌机上的《蜡笔小新》游戏，以此来纪念臼井仪人这位为我们带来了许许多多欢乐时光的"小新之父"。

《蜡笔小新》的漫画于1990年8月开始连载，动画版则于1992年4月13日开始在朝日电视台播出。虽然一开始的收视率相当低，不过是金子总会发光，到了1993年，收视率已经从最初的4.0%暴增到28.2%。而从这时候——确切说是1993年4月开始，游戏动漫不分家的道理也在《蜡笔小新》这部作品上得以验证，在不到一年半的时间里，先后有4款《蜡笔小新》游戏在GB主机登场。之后，在1996年冬天，还有另一款《蜡笔小新》游戏在GB主机登场，下面就让我们来详细认识一下GB上的这5款《蜡笔小新》游戏。

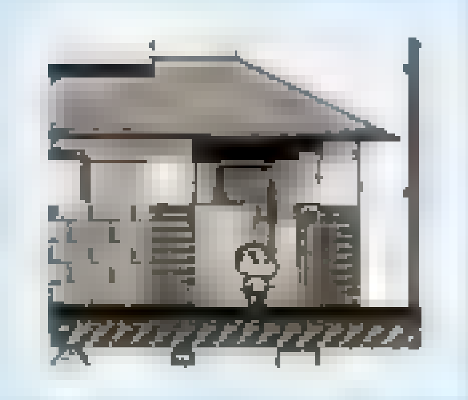
蜡笔小新 我和小白是朋友

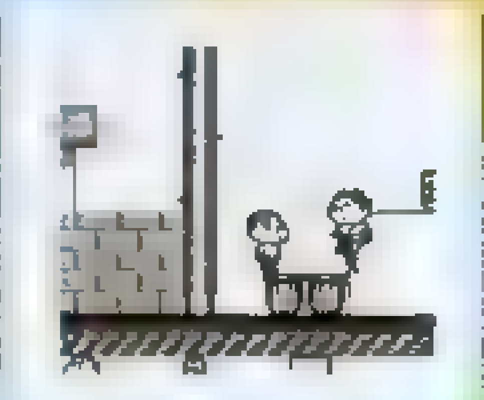
厂商 Bandai
日期 1993年4月9日

1993年《蜡笔小新》在很多游戏平台上都有登场，而本作则是《蜡笔小新》游戏化后初次登陆掌机平台的作品，仅从这个角度来说，也算是意义重大。游戏的类型是标准的横版ACT，这也是此后《蜡笔小新》改编的游戏作品中，被广泛采用的一种类型。

画面上，作为初代作品，本作的表现可谓中规中矩，GB主机的黑白画面最大程度地还原了原作中的角色形象，而用简单线条勾勒出的背景画面同样给人以看漫画原著的感觉。值得一提的是，本作中的人设风格更接近早期漫画版角色的形象，以小新为例，比起后来的形象眼睛小了不少，身体比例也相对大了一些。

其实本作的操作感还是值得称道的，无论是小新的跳跃方式还是各种躲避技巧，都设定得恰到好处，尽管比起《超级马里奥》等同类顶级作品优秀的手感还有一定的差距，但在当时GB上的动作游戏普遍操作感比较生硬的情况下，一款由动漫改编的作品能达到这样的水准已经实属不易。





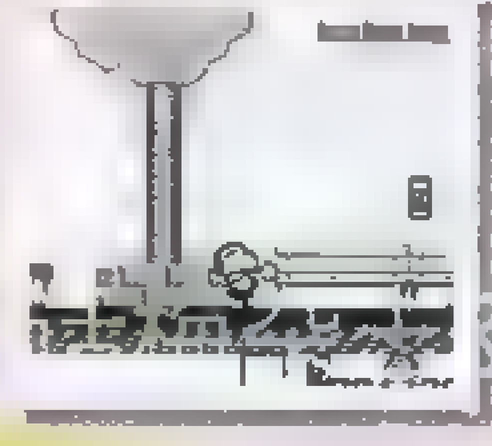
另外，正如本作的副标题“我和小白是朋友”所写的那样，在原作中有着超高人气的小新的宠物小白也在这款游戏中登场亮相，尽管并非主要角色，但是游戏本身的内容和副标题能够做到丝丝相扣，也算是《蜡笔小新》改编的游戏所共同具备的一个特点了。

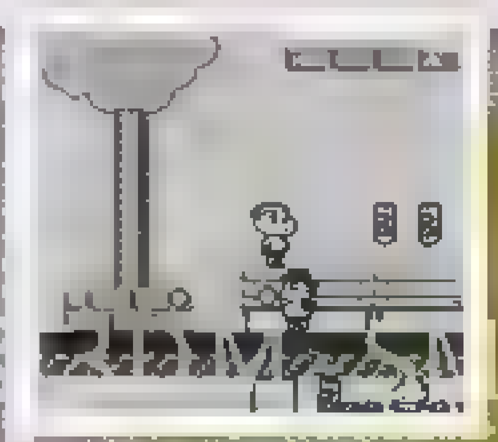
蜡笔小新2 我是淘气包

厂商 Bandai
日期 1993年10月22日

距离前作《我和小白是朋友》发售仅仅半年多的时间，GB上的第二款《蜡笔小新》游戏便迫不及待地发售了，和前作一样，本作依然延续了前作横版ACT的游戏类型，连游戏的操作方式都如出一辙，可见完全就是在前作的开发引擎上稍作修改而成。不过在本作中，小新在冒险过程中多了一个攻击方式，那就是用吹肥皂泡的方式攻击敌人，比起前作只能利用跳跃踩踏敌人的攻击方式来说，本作的攻击方式更加多样化，同时也使得通关的难度大为降低。而之所以加入“吹肥皂泡”这一小朋友喜闻乐见的游戏活动的原因，也同样是为了贴合“我是淘气包”这一副标题，因为在不少大人的眼中，用吸管吹肥皂泡本身就是小孩子淘气的表现。

除了加入新的攻击方式之外，比起前作总计四个关卡、两种难度的设定来说，本作的流程也增加了不少，并且在玩家冒险的过程中，除了单纯的动作游戏流程外，还加入了4种迷你游戏，大大丰富了游戏的耐玩度，让本来单一的通关过程变得更加丰富多彩。



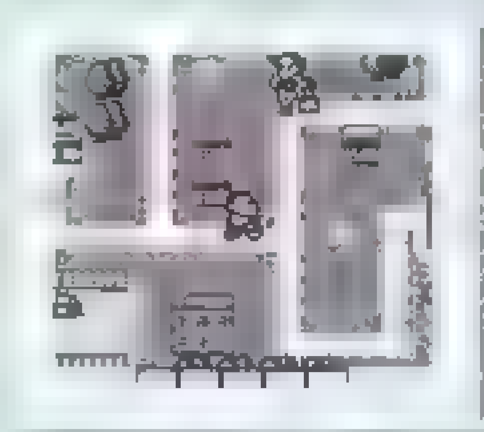


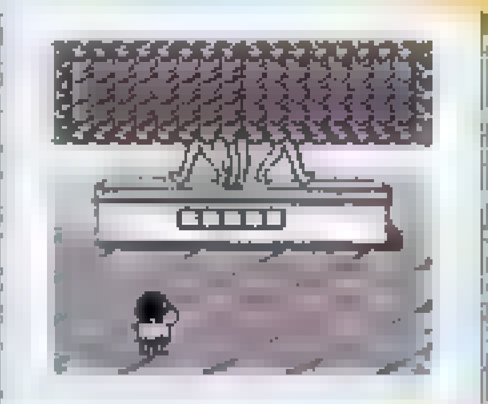
蜡笔小新3 我是运动健将

厂商：Bandai
日期：1994年3月26日

在经历了两作纯ACT类型的游戏后，1994年发售的GB上第三款《蜡笔小新》游戏进行了大刀阔斧地改革，首当其冲的是将游戏类型从横版ACT调整为小游戏合集。游戏中玩家控制的小新骑着儿童三轮车在地图上四处游荡，与分布在地图各处的朋友、老师、家人进行对话，然后会触发相关的剧情或是小游戏。由于有大量的对话内容，并且为了照顾全年龄的玩家，游戏中所有对白场景中的文字全部采用了假名书写的方式，这就使得本作比起前两作来说对国内玩家的日语水平有了更高的要求；而小游戏的玩法相对比较简单，例如和上男比赛爬树、在几个模特中辨认哪一个是阿呆假扮的等等，虽然操作简单、玩法通俗，但都是容易令人沉迷其中的经典小游戏。

如果喜欢上了其中的某个小游戏，也不用担心无法反复挑战，因为除了故事模式之外，当完成





相应的迷你游戏后，玩家还可以在专门的模式中点名选择自己喜欢的迷你游戏来玩，如此一来就可以选择自己喜欢的一个游戏反复挑战，不过这些小游戏大都是一玩起来就停不下手的类型，所以可千万不要沉迷其中而耽误了正事才行。

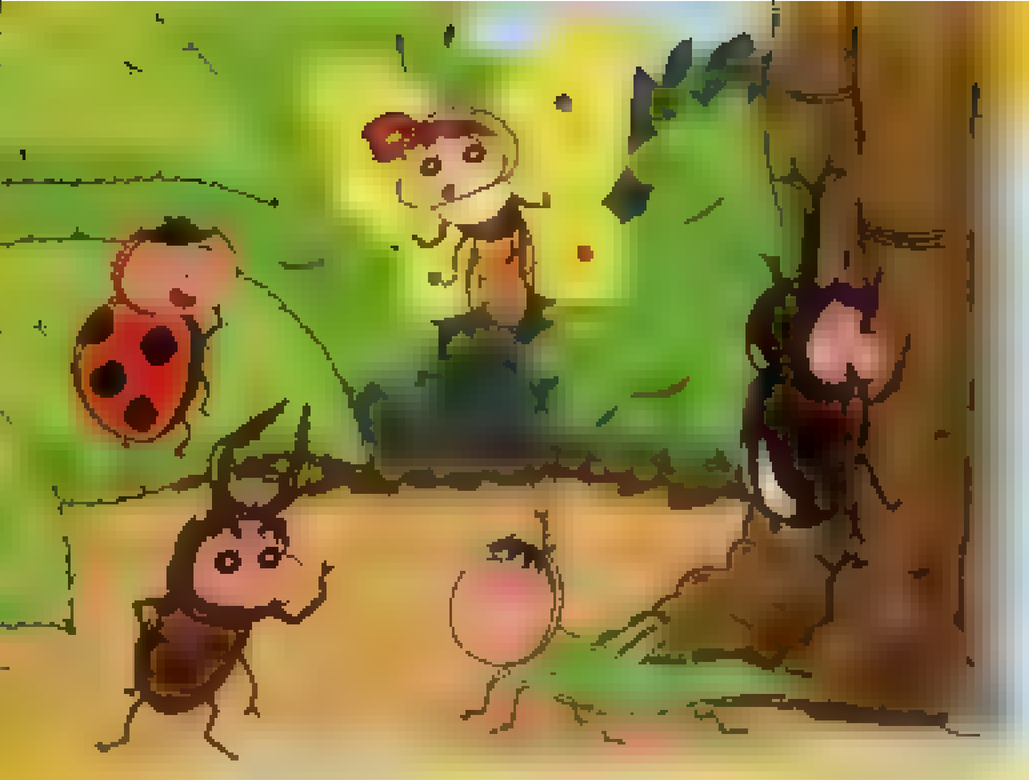
蜡笔小新4 我的淘气大变身

厂商 Bandai
日期 1994年8月26日

1994年夏天，GB上《蜡笔小新》四部曲的最后一作终于登场，本作可以说是GB主机上综合素质最高的一款《蜡笔小新》游戏，它不但回归了ACT的纯动作游戏玩法，整个游戏的系统也彻底大变身，比起之前同样属于ACT类型的1、2两作来说有了脱胎换骨的惊人变化。

进入游戏后，我们最先可以发现的变化在于游戏人设，前面也提到，在初代作品中，角色的形象采用了早期漫画版的风格，而在本作中，无论是小新还是其他登场角色，统统都变成了我们更为熟悉的风格：小新的眼睛更大了，眉毛更粗了，个头也更加袖珍了。全新的人设风格更贴近如今小新的形象，这种人设风格带来的最大好处就是，即便十多年后的今天我们再度重温本作，仍然会觉得新鲜感十足。

除了画面上的大幅进化，更大的进化则来自于游戏本身，首先就是游戏的操作感发生了翻天覆地的进步，例如小新跳跃时的手感不再像之前那样"见高不见远"，只要玩家操作得当，小新不仅可以向高处跳去，同时也可以跳到更远的地方，当



然，这一点也应该要得益于人物比例的缩小，使得游戏画面更加宽阔。

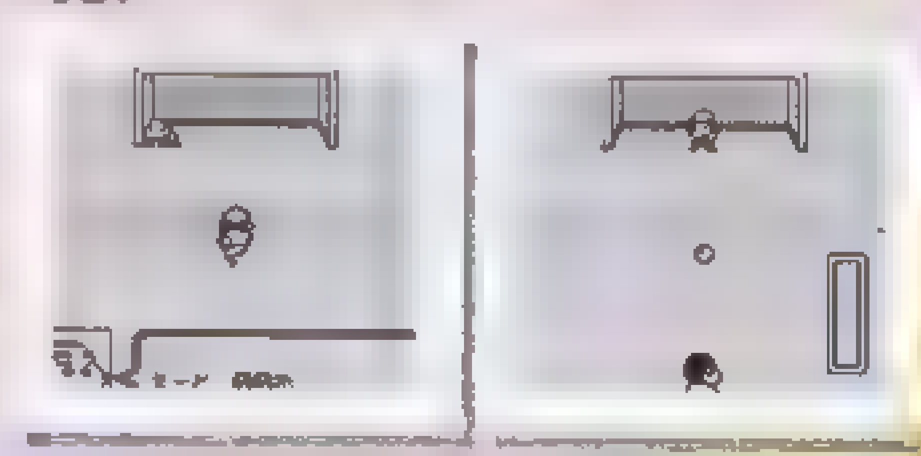
除此之外，副标题中的“我的淘气大变身”也再度得到应验，因为这一回小新要变身为动感超人与敌人作战，所以游戏中小新不但可以以普通的形态进行冒险，在获得不同的变身道具后，还可以变换成其他的形象，比如动感超人、小鸡、青蛙等等，这样的创举在GB主机上并不多见，因而也足以让玩家耳目一新，即便抛开其动漫改编作品本身的噱头，仅仅是将其当做一款手感优秀的ACT来玩，也足以吸引大量喜爱动作游戏的玩家一试。

蜡笔小新 迷你游戏合集

厂商：Bandai
日期：1996年12月2日

《蜡笔小新4》之后的很长一段时间里，GB上的《蜡笔小新》相关游戏一度销声匿迹，直到1996年12月2日，一款名为《蜡笔小新 迷你游戏合集》的游戏才再度在GB主机上登场。不过无论怎么看，本作和之前的《蜡笔小新》四部曲都没有任何承接关系，而且从副标题上我们也可以看出，这是一款不折不扣的迷你游戏合集，是完完全全的FANS向休闲作品。

游戏本身有点骗钱的嫌疑，因为当中收录的迷你游戏除了少数几个是全新的之外，更多的则是在之前的GB作品中出现过的迷你游戏，只不过在本作中来了一次前所未有的大集结，当然，这对于喜欢迷你游戏的玩家以及《蜡笔小新》的忠实FANS来说，仍然有着难以抗拒的魅力，而且这也是GB主机上最后一款《蜡笔小新》游戏，也算是为GB主机上的《蜡笔小新》游戏画上了一个还算完美的句号。



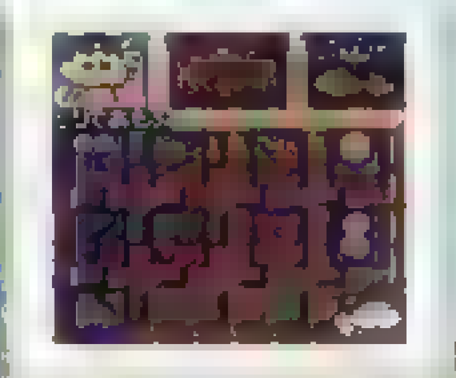
▲这是众多迷你游戏中的一个，点球射门游戏。

和其他的日本动漫作品有所不同，《蜡笔小新》在WS这台可以被称为“动漫改编游戏专用机”的掌机上并没有登场，反而是在SEGA的GG主机上推出过一款作品。虽然只有这么一款，但是相比起同期GB版《蜡笔小新》只有黑白两色的画面而言，GG屏幕更能让习惯了GB屏幕的玩家是色彩缤纷的。

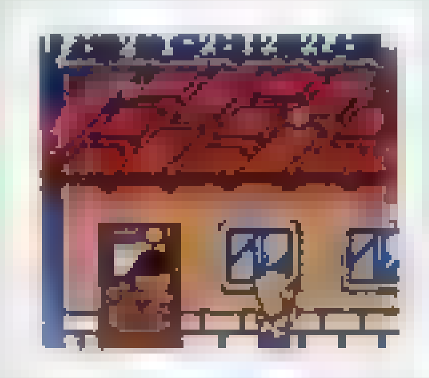
厂商 Bandai
日期：1995年4月24日

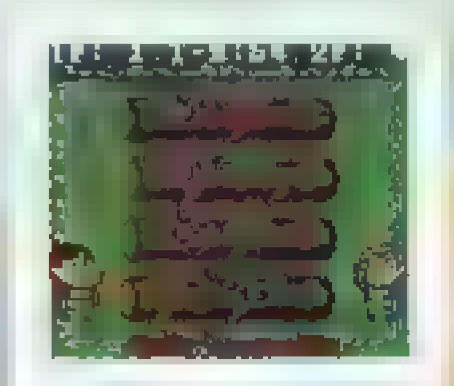
《蜡笔小新 迷你游戏大对决》是GG主机上第一款也是惟一一款《蜡笔小新》相关游戏，同时，这也是《蜡笔小新》的游戏第一次登陆任天堂以外的掌机平台，至今为止这也是惟一的一次。这样一款集合了如此之多"第一"和"惟一"头衔的游戏，本身的素质也确实令人称道。

看到副标题中的"迷你游戏大对决"中，相信很多玩家会认为本作充其量只不过是GB上《蜡笔小新3》以及《蜡笔小新 迷你游戏合集》两款同类型游戏的彩色强化版，如果有这样的想法，那么只能说猜对了一半，因为比起GB上的那两款迷你游戏合集作品来说，本作确实从画面上有了长足的进步，这当然首先要得益于GG全彩色显示的屏幕，但是除此之外，也不能忽略本作副标题中的"对决"二字，因为这才是这款迷你游戏合集的精髓所在。



其实在本作中，尽管收录的都是一些随时可以拿出来把玩、没有什么内涵的休闲小游戏，但是这些小游戏有一个共同特点，那就是可以对战，无论是和正男的"吹虫子比赛"，还是和金发小子的"滚珠抢夺赛"，都是一对一的形式，并且除了可以和电脑对战之外，如果有两台GG主机的话，玩家之间还可以进行联机对战，比起和电脑的对战来说，人与人对战的玩法变数更大，乐趣也更多。另外，除了可以单独进行小游戏之外，玩家也可以以故事模式的顺序逐一挑战小游戏，并且这个挑战过程会由一个故事背景所牵引，也算是一个完整的故事模式了。





总的来说，GG上这款《蜡笔小新》游戏有着出人意料的表现，而且在整个90年代，它也是惟一一个以彩色画面显示的掌机版《蜡笔小新》游戏，所以说这款GG版的《蜡笔小新》的确是与众不同的一作。

GBA篇

GBA的推出，让人们一改往日对掌机游戏画面简陋、操作感欠佳的不良印象，反而只要制作厂商肯努力，掌机游戏也一样可以做出不输家用机游戏的水平，尤其对于《蜡笔小新》这种需要以2D卡通画面表现的游戏来说更是如此。在当时家用机高举3D、卡通渲染等技术大旗的时代，掌机上画面精美、操作感优秀的2D动漫改编游戏就更加显得弥足珍贵。而GBA上的两款《蜡笔小新》达到了上述要求。

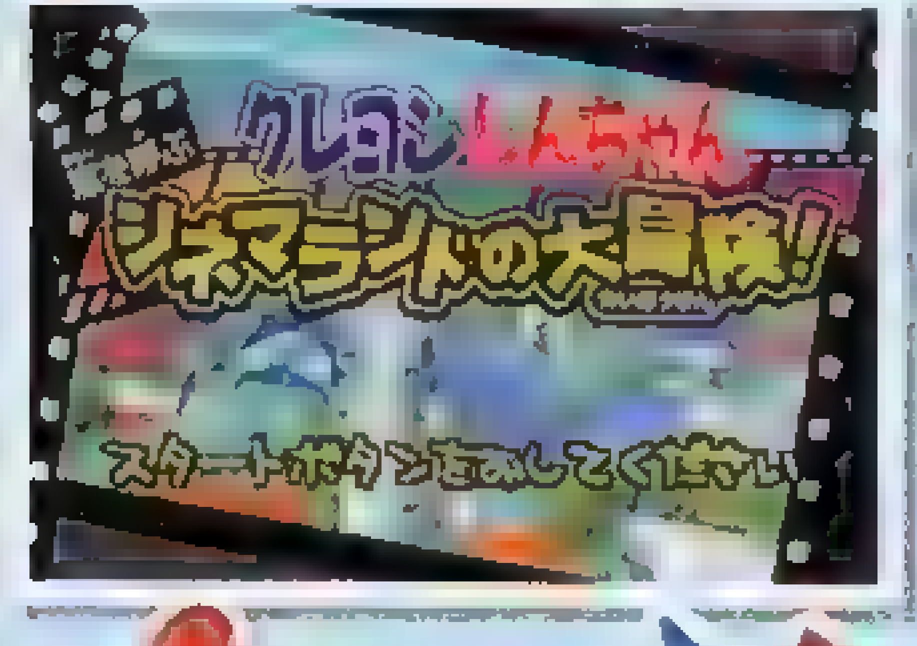
蜡笔小新 呼风唤雨 电影乐园大冒险

厂商　Banpresto

日期　2004年4月16日

《电影乐园大冒险》是GBA将掌机性能带入新时代后，第一款登陆掌机平台的《蜡笔小新》游戏，游戏的类型则完全回归GB时代大热门的横版ACT。值得一提的是，本作距离上一款横版ACT的掌机版《蜡笔小新》游戏——《蜡笔小新4》发售已经过去10年之久，不禁让人产生了恍若隔世的感觉。经过了10年的发展，掌机终于进入了一个全新的强调画面和操作感的时代，而我们的小新，却依旧是那个年仅5岁、行为猥琐、人小鬼大的小朋友，只不过和以往不同的是，如今游戏中的小新被刻画得更加细腻，那个等待他冒险的世界也变得更加绚丽多彩。

这款游戏的纪念意义其实还不仅如此非，因为它除了是GBA平台的第一作《蜡笔小新》游戏之外，同时也是对过去11年间《蜡笔小新》剧场版的一个全面回顾，就像副标题中"电影乐园大冒险"几个字所描述的那样，游戏中总共有11个关卡，而这11个关卡分别就是《蜡笔小新》从1991年到2002年之间上映的11部剧场版的二度写照。每一个关卡对应一部剧场版动画电影，游戏中的全部场景都是取材自电影原作，玩游戏的同时也是对剧场版动画的一个全面回顾，特别是当玩家正在进行的关卡又正好是自己当年观赏过的剧场版的话，那种真切的感动之情肯定难以言喻。



游戏本身的手感也非常不错，让人不得不感叹Banpresto在动漫游戏改编ACT作品上确实很有一手。游戏的操作方式相当简单，对GBA按键的利用也非常到位，和GB版的《蜡笔小新4》一样，10年后的本作中依然保留了当初的"换装系统"，不同的关卡选择相应的服装大大降低了攻关的难度，而有些场景连换几件服装也就是再正常不过的事了。当然"援护系统"也是一个很有意思的设定，在这个系统的帮助下，从小新的老爸老妈到宠物小白和妹妹小葵，都能成为小新通关过程中的得力伙伴。

▲老妈来助阵了!

蜡笔小新 呼唤传说 食玩都冒险

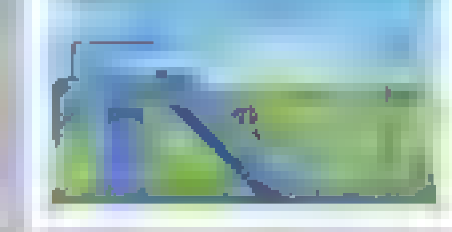
厂商　Banpresto
日期　2006年3月23日

接下来的2006年，GBA上的第二款《蜡笔小新》游戏粉墨登场，除了前作中备受好评的“换装系统”继续得以保留之外，游戏的卡带容量更是增加到了前作两倍的256Mb，这可是GBA游戏的极限容量，而超大的游戏容量带来了更多好处：更加华丽的游戏画面、一个不漏的真人语音、丰富多彩的隐藏要素……不胜枚举。

本作的背景有别于前作的大回顾类型，故事从小新一家人来到新开张的“食玩都”主题公园讲起，由于小新的爸爸妈妈对店里的模型流连忘返，于是小新一个人独自回到了家中，他遇到了一个瓶盖精灵，精灵告诉他，原来是模型大魔王把所有成年人都变成了自己的仆人，这才使得家长们都不肯回家。于是，得到了“变身果实”的小新和其他小朋友一道，踏上了拯救成年人的食玩都冒险之旅。

游戏中总计有8个关卡，而小新的攻击方式也会随着不同装束而改变，在普通状态下，他的“千年杀”也有所升级，让人过目难忘，当然，其他的“大象装”、“企鹅装”也都令人印象深刻。另外，游戏中所有交代剧情的画面都加入了真人语音，这使得玩家尤其是原作FANS对游戏的投入度大增，而对隐藏要素的挖掘、各种卡片的收集也同样令人乐此不疲。

▲这招便是传说中的千年杀升级版，好孩子不能学哦。



▲游戏中的滑梯确实有下滑效果。

比起前作，本作在解谜要素方面也进一步地提升，虽然乍看上去这是一个提升游戏耐玩度的做法，但实际上不断出现的谜题在一定程度上阻碍了游戏的流畅度，对于纯粹追求动作游戏快感的玩家来说，这一点还真有些难以接受。好在瑕不掩瑜，在NDS都已经发售了的日子里，厂商还能选择在GBA上推出这款《蜡笔小新》的游戏着实是难能可贵，各位小新FANS千万不要错过这款GBA的末期大作。

NDS篇

2005年，异质掌机NDS发售，用了两年的时间，NDS的魅力便席卷全球，彻底取代自家兄长GBA的同时，也将竞争对手PSP远远甩在了身后。因为取代了GBA，所以那些原本在GBA上大红大紫过的游戏的续作，也自然而然地被NDS继承下来，《蜡笔小新》的游戏就是一个明证。可以这么说，NDS上的《蜡笔小新》游戏几乎就是GBA时代的“双屏移植版”，因为在画面上的确很难看出NDS版究竟比GBA版提升了多少。但即使如此，NDS上的这款《蜡笔小新》游戏依然是小新FANS以及动作游戏爱好者不应该错过的ACT精品。

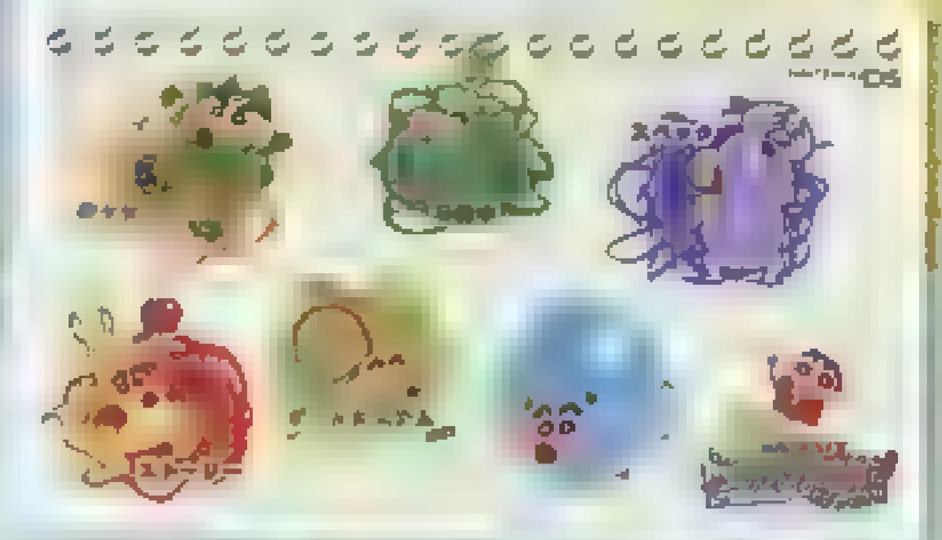
蜡笔小新DS可风快画 涂鸦大作战

厂商 Banpresto
日期 2007年3月21日

NDS上有不少游戏为了体现出主机"异质"而加入全新的操作方式，其中被运用的最多的就要算是触摸操作了。不管是生搬硬套的，还是灵活运用的，总之只有加入了"触摸操作"，这款游戏看上去才像是一款NDS平台的作品。《蜡笔小新》在NDS平台的第一作也不例外，副标题中的"涂鸦大作战"很好地揭示了本作对触摸操作的应用——涂鸦系统。

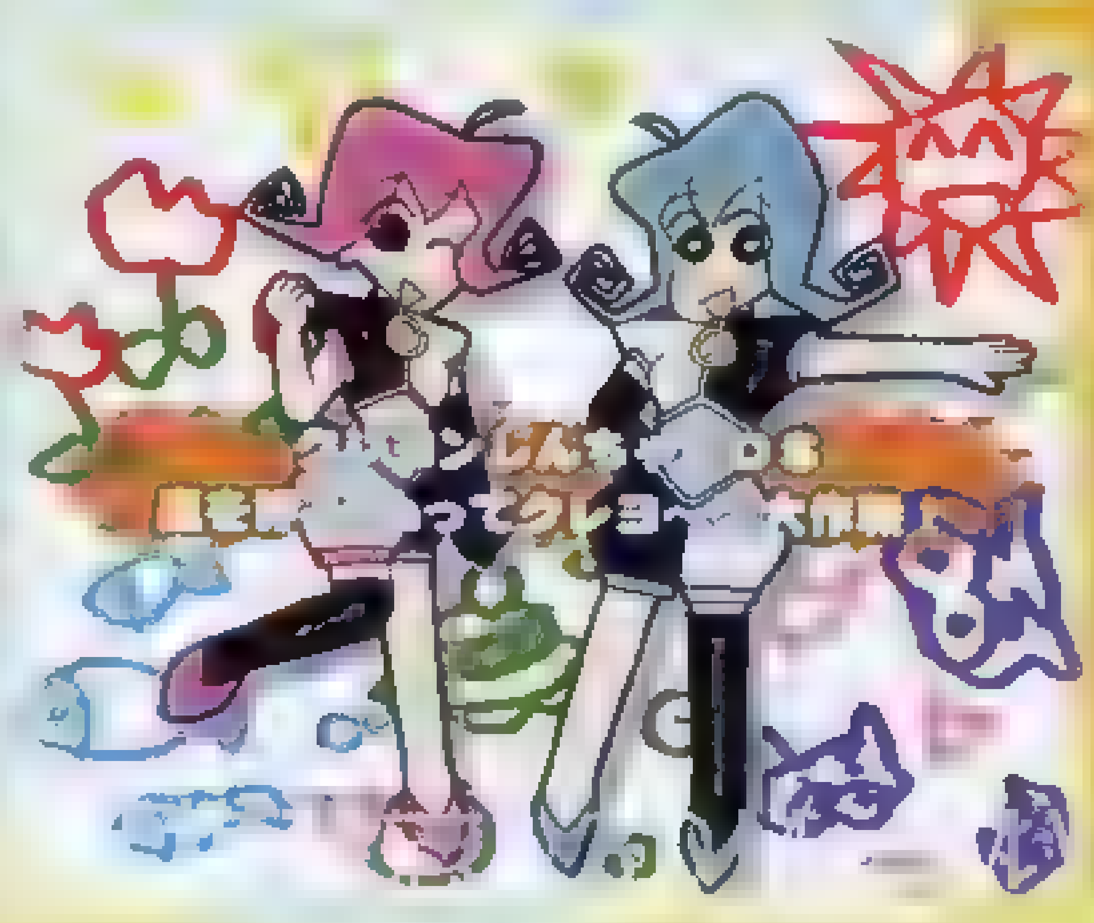
关于这个涂鸦系统，其实我们可以简单地理解为"填色系统"，当在游戏中到达某些特殊地点时，NDS上屏靠近右上角的地方会出现闪动的蜡笔图标，这时候只要点击下屏上的图标就可以进入涂鸦界面，玩家只需要在这个界面找到正确的位置涂上对应的颜色即可。而除了涂鸦系统之外，GBA时代一直大受好评的换装系统也依然存在，本作中更确切地说应该是"变身系统"：西瓜、电鱼、袋鼠、甲虫……总计8种形态的小新在游戏中等待玩家的控制。操作方面，除了延续GBA时代的按键操作之外，触摸操作也得以应用，触摸除了被应用在"涂鸦系统"的解谜部分之外，召唤同伴时也同样需要触摸屏的帮助。

▲韩国版标题画面，在日本以外的地区《蜡笔小新》同样广受欢迎。



▲变身系统成为《蜡笔小新》游戏的一个特色，在《涂鸦大作战》中也不例外。

画面上，本作相比GBA版确实没有从GB到GBA时那种令人眼前一亮的感觉，但是能够保持GBA版水准已经足以让玩家有种边玩游戏边看动画的舒适感。关卡的设计也比较特别，每个关卡都对应一个知名故事，例如《龟兔赛跑》、《阿拉丁神灯》等，除了最终关卡之外，其他几个关卡的攻关顺序并不会影响游戏最终的结局，所以玩家可以根据自己的喜好选择攻关的先后顺序，非常自由。



蜡笔小新 呼风唤雨 电影乐园大活剧

厂商 Banpresto
日期：2008年3月20日

还记得前面介绍的GBA版《蜡笔小新》初代作品《电影乐园大冒险》吗？那款让掌机版《蜡笔小新》彻底脱胎换骨的经典作品于4年后在NDS主机上再度复活了，没错，这款NDS版的《蜡笔小新 呼风唤雨 电影乐园大活剧》正是GBA上《电影乐园大冒险》的复刻加强版。

因为是加强版，所以剧情上自然和GBA版没有差异，小新出现在了奇怪的电影院里，他再次在过往的剧场版电影中展开了冒险。不过比起GBA版的11个关卡来说，本作中加入了到2007年的4个全新的剧场版故事，使得关卡数增加到了15个，而除了新增的四个关卡中大量应用到了触摸操作之外，GBA版中已经登场过的11个关卡还是传统的按键操作。

其实比起GBA版来说，本作的变化不算太大，除了新增的四个关卡之外，原来的关卡并没有发生太大的变化，不过作为一部强化版的资料篇来看，本作仍然有着非同小可的意义，至少从收藏的完整性上来说，NDS版就比仅仅收录了11作剧场版的GBA版强了不少。还有一点值得一提，那就是和过去的《蜡笔小新》游戏一样，本作中也收录了不少迷你游戏，而且基本都是依靠触摸操作来完成的，同样都是些耐玩而且容易让人爱不释手的迷你游戏。

蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身

厂商 NBGI
日期 2009年3月19日

最后的这款《蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身》是今年才发售的最新的一款《蜡笔小新》游戏，本作的关键点依然在副标题中彰显无遗，那就是“黏土”二字。黏土的玩法类似橡皮泥，而在游戏中，经人传授，小新学会了三种和黏土相关的才领，分别是“黏土导弹”、“黏土光束”以及

"黏土变身"。"黏土身躯"指的是小新可以改变自身形状，比如球形、蛇形、纸片等形状，不同的形状可以通过不同的特殊地点；而"黏土光线"则和攻击有关，使用"黏土光线枪"射击敌人后可以得到黏土块，通过揉捏可以改变这些黏土块的形状，不同形状的黏土块用途也不一样，有的可以用来垫脚前往高处，有的则可以用来延长起跳点；最后的"黏土变身"和以前的"换装系统"差不多，当然这次的变身是需要小新和黏土模型的合体才能完成的，而这次的变身后的状态也更多，直升机、坦克、雪人、垃圾桶、消防车……几乎到了无所不包的地步。

本作在画面风格上也有了一些变化，这尤其体现在背景图上，各式各样的建筑都换成了黏土形态，更加逼真的同时也充满了童趣风格。"援护系统"也继续得以保留，除了小新之外，游戏中的援护角色多达8名，他们有的可以帮助小新攻击敌人，有的则在解谜方面给玩家提供帮助。

本作的发售，其实也预示着《蜡笔小新》正式成为NDS上雷打不动的系列游戏，虽然游戏的发行商已经从Bandai经历Banpresto又变成了如今合并后的NBGI，但是"《蜡笔小新》系列"在NDS上一年一作的发售传统却延续了下来，只是不知道明年，在小新之父过世的情况下，是否还会延续这个传统，当然，我们都希望这个传统会继续下去。

结语

看到这里，相信大家也已经清楚了，《蜡笔小新》改编的游戏真算得上是掌机平台的常客了。而现在我能以回顾掌机平台上《蜡笔小新》游戏的方式来缅怀逝去的臼井先生，也着实有些感叹天妒英才的遗憾。

但是人死终究不能复生，如今没有了"爸爸"的小新也和阿童木、哆啦A梦一样成为了ACG世界中的"孤儿"，但是就像臼井先生一直以来在《蜡笔小新》中表达的那种乐观情绪一样，我们也应该积极地面对生活中的一切。也许在新的漫画家的代笔下，小新的故事永远不会完结，臼井先生的乐观精神也会一直被发扬光大。当然，也希望未来能有更多更好的《蜡笔小新》游戏在掌机平台上推出，让我们在掌机的世界中，和人小鬼大的野原新之助经历一次又一次全新的冒险之旅。

文 胧月　美编 Jjxr

仲魔使入门教程

基本操作

这次回归了传统的第一视角3D迷宫，操作上也有细微的区别。

十字键↑	前进	B	取消　按住B+十字键可[illegible]
十字键↓	调头		[illegible]
十字键←	左转90度	Y	菜单
十字键→	右转90度	X	履历
A	确定	L、R	切换菜单和履历的显示页面

道具

道具分为消耗品、forma和贵重品三种。消耗品除了能在探索迷宫时获得外，还可以在主舰的研究所（ラボ）中购买。购买消耗品除了要花费金钱（游戏中称为“魔货”）外，还必须要有对应的forma，也就是素材。换句话来说，这次的研究所与以往的商店在概念上有所区别，研究所担任的只是素材加工，支付的金钱不过是加工费，素材还是需要玩家自己去迷宫里收集的。

forma

在异空间的迷宫里能够探索到的不明物质称为forma，研究所可以将这些forma加工成各种物品。主人公的武器、防具、饰品、消耗品，乃至提升DEMONICA服性能的主副部件都必须通过加工forma才能获得。forma分为基础forma、附加forma和稀有forma三种，基础forma是开发武器、防具、饰品和消耗品的中核forma，而配合基础forma最终完成开发的是附加forma。这两种forma均为探索迷宫时依靠forma搜索机能（フォルマサーチ）或打倒敌人获得。最后的稀有forma会在某些固定的剧情、BOSS战、EX任务成功之后[illegible]DEMONICA服的主部件能力，让探索性能提高。

技能

游戏中以スキル表示，分为主动技能和被动技能两种。主动技能为角色通过消耗MP使用，如各种属性的魔法攻击，被动技能为只要持有就能恒常发挥效果，如火焰耐性、食いしばり等等。

主人公的技能完全由当前装备的铳决定，每把铳都有固定的技，最多3个。仲魔的技能最多有6个，仲魔的技能有以下三点决定：1 恶魔本身技能、2 亲代恶魔的技能、3 恶魔结晶的技能。关于恶魔技能在后文的合体部分中详细叙述。

阵营

选择主菜单中的ステータス可查看主人公和仲魔的状态，其中最重要的一项就是阵营，分别以蓝色、白色和红色表示。所有仲魔的阵营分LAW（秩序）、NEUTRAL（中立）和CHAOS（混沌）三项，而在这三大阵营里又各自有LIGHT（光明）、NEUTRAL（中立）和DARK（黑暗）三个小阵营，由此衍生出以下九种细分阵营：

LIGHT-LAW（光明秩序）	NEUTRAL-LAW（中立秩序）	DARK-LAW（黑暗秩序）
LIGHT-NEUTRAL（光明中立）	NEUTRAL-NEUTRAL（中立中立）	DARK-NEUTRAL（黑暗中立）
LIGHT-CHAOS（光明混沌）	NEUTRAL-CHAOS（中立混沌）	DARK-CHAOS（黑暗混沌）

小阵营为DARK的敌方恶魔是无法说得为仲魔的，而大阵营在本作中则有了相当重要的地位，主人公身处不同大阵营会导致游戏分为3个结局，另外还会影响战斗系统核心的恶魔COOP。

恶魔COOP

只有同阵营的仲魔才能发动的连携攻击，恶魔COOP的发动必须满足以下两个条件：1.我方任一单位A攻击到敌方弱点；2.我方除A以外，至少得有另一个单位B与A的大阵营相同。同时满足这两个条件后，B就会自动发动COOP，对A攻击的敌人追打。我方与A的同阵营单位越多，COOP的威力便越大。因此在条件允许的情况下，我方尽量让上场仲魔与主人公保持在同一阵营，这样不管哪个单位成功命中敌方弱点，另外三个单位都会追加COOP攻击，让一回合内的伤害输出成倍增加。COOP攻击不消耗MP。

阵营的改变

游戏初始时，主人公的默认阵营为NEUTRAL，在重要剧情时做出的选择会让阵营发生波动，在流程攻略中会标记出所有影响阵营的选项。连续选择蓝色的选项会让阵营向LAW转移，选择红色的选项会让阵营向CHAOS转移，而白色字体则表示主人公会继续保持NEUTRAL。

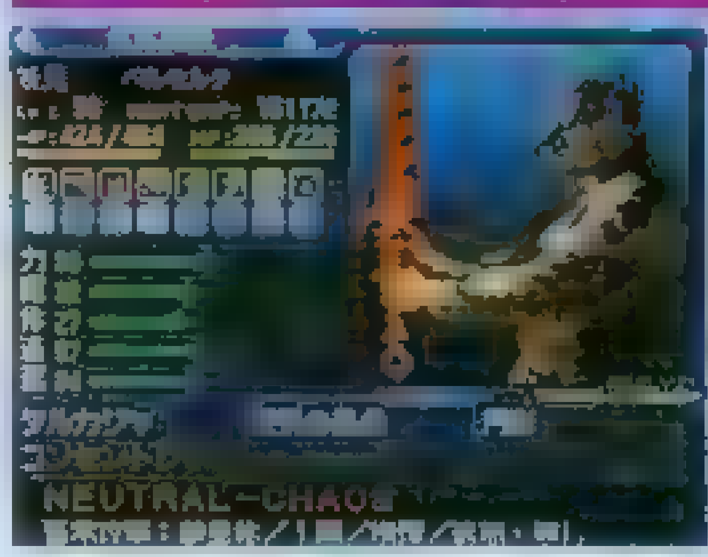
装备

本作装备除了武器（又分剑和铳）、防具、饰品外，还有主部件（メインアプリ）和副部件（サブアプリ）两种。

主部件一般在剧情事件或EX任务中获得稀有forma后才能制造，主要提升DEMONICA服对迷宫的探索功能，包括索敌、寻找forma、解锁、寻找隐藏门、发现隐藏区、让黑暗区域可视化，这些功能一旦获得便恒常持有。

副部件则是提供各种辅助功能，种类繁多。需要注意副部件有装备容量的限制，每个副部件都有自己的固定装备值，所有副部件装备值的总和不得超过10。不但拥有各种回复功能，部分副部件在恶魔交涉、恶魔合体时都能发挥出相应的作用。

仲魔



仲魔指的是主人公召唤出的、能帮助我方战斗的恶魔。得到新仲魔的方式有三种：一是直接与敌方恶魔交涉，交涉成功后可选择让其加入队伍；二是通过DEMONICA服的恶魔合体功能让两只（部分特殊合体为两只以上）仲魔合成出新仲魔；三是直接在恶魔全书中登录恶魔密码，再消耗一定量的金钱直接召唤。

恶魔交涉

本作中恶魔对话数量庞大，交涉时必须充分考虑到对方的阵营和个性。回答LAW阵营恶魔的问题要选择注重秩序的选项，回答CHAOS阵营恶魔则要注重无序和破坏，NEUTRAL阵营的恶魔性格较为随和，以折中的回答应对。如果恶魔对玩家的回答很满意，屏幕上方的NOW TALKING字样则会闪现为绿色，不满意时为红色。一般来说，连续给出2～3次满意的答案即可要求其加入我方了。在加入前，大部分恶魔会对玩家提出要求，包括索取金钱、索取道具、吸血、吸魔，满足它们即可。有时恶魔会漫天要价地索取10万以上的金额或ソーマ类的珍贵道具，注意一定要拒绝，这样它才会改变索要目标。

当交涉对象与主人公处于完全对立的LAW和CHAOS阵营时，交涉会变得尤为艰难，一般都会以[illegible]，直接用恶魔合体来解决。

恶魔合体

【？】最值得玩味的深度系统，恶魔合体有普通的2身合体和特殊合体。[redacted]

2身合体

普通的2身合体严格遵守合成规律，诞生的恶魔其种族由素材恶魔的种族决定，并且新恶魔会从素材恶魔处固定继承一项技能。当月龄接近满月时出现合体事故的几率比较高，有可能合体失败，也有可能诞生出意外的强大仲魔。游戏中珍兽、魔人、秘神和狂神4个种族的仲魔要依靠特别的方法才能做成。

珍兽：装备副部件“珍兽コンバータ”后，合体结果为魔兽的组合变为珍兽。

魔人：装备副部件“魔人コンバータ”后，合体结果为幻魔的组合变为魔人。

秘神：装备副部件“秘神コンバータ”后，合体结果为魔神的组合变为秘神。

狂神：必须从合体事故中才能诞生。同时装备副部件“？？？”和“狂神招来”能轻易地合出这个特殊种族。

精灵合体

将同种族的恶魔合体能诞生出精灵。让精灵与普通恶魔合体时，会导致恶魔变为同种族中的高位或低位种类。这次精灵从以往的4种扩展到8种，做成方法参看下表。

等级	阵营	种族	名称	素材		
8	L-N	精灵	アーシーズ	魔兽	地灵	夜魔
12	L-N	精灵	エアロス	天使	妖魔	妖精
16	L-N	精灵	アクアンズ	妖鸟	妖鬼	鬼女
20	L-N	精灵	フレイミーズ	天女	龙王	堕天使
2[illegible]	L-N	精灵	ノーム	神树	圣兽	地母神
25	L-N	精灵	シルフ	灵鸟	龙神	
28	L-N	精灵	ウンディーネ	女神	神兽	
32	L-N	精灵	サラマンダ	幻魔	鬼神	

调注意大天使、邪神、魔神、死神、破坏神、魔王、魔人、秘神、珍兽和狂神是无法与精灵合体的。其他种族与精灵合体后的级别变化参加下表。

种族	サラマンダー	ウンディーネ	シルフ	ノーム	フレイミーズ	アクアンズ	エアロス	アーシーズ
女神	下降1级	上升1级	上升1级	下降1级	下降1级	下降1级	下降1级	下降1级
灵鸟	上升1级	下降1级	下降1级	下降1级	下降1级	下降1级	上升1级	下降1级
神树	下降1级	下降1级	下降1级	上升1级	下降1级	下降1级	下降1级	下降1级
天使	上升2级	下降1级	下降1级	上升1级	下降1级	上升1级	下降1级	上升1级
妖鸟	上升1级	下降1级	上升2级	下降1级	上升1级	下降1级	上升1级	下降1级
妖魔	下降1级	上升1级	下降1级	上升2级	上升1级	下降1级	下降1级	下降1级
天女	下降1级	上升2级	上升1级	下降1级	下降1级	下降1级	下降1级	上升1级
神兽	下降1级	上升1级	下降1级	下降1级	上升1级	下降1级	下降1级	下降1级
圣兽	下降1级	下降1级	下降1级	上升1级	下降1级	上升1级	下降1级	下降1级
幻魔	上升1级	下降1级	上升1级	下降1级	下降1级	下降1级	下降1级	下降1级
妖精	下降1级	上升1级	上升2级	下降1级	下降1级	下降1级	上升1级	下降1级
魔兽	上升2级	下降1级	下降1级	上升1级	上升1级	下降1级	下降1级	下降1级
地灵	上升1级	下降1级	下降1级	上升2级	下降1级	下降1级	下降1级	上升1级
龙王	下降1级	上升2级	上升1级	下降1级	下降1级	上升1级	上升1级	下降1级
地母神	下降1级	上升1级	下降1级	下降1级	下降1级	下降1级	下降1级	上升1级
龙神	下降1级	下降1级	上升1级	下降1级	下降1级	下降1级	下降1级	下降1级
鬼神	上升1级	下降1级	下降1级	上升1级	下降1级	下降1级	下降1级	下降1级
堕天使	上升2级	上升1级	下降1级	下降1级	上升1级	下降1级	下降1级	下降1级
妖鬼	下降1级	下降1级	上升2级	上升1级	下降1级	下降1级	下降1级	上升1级
鬼女	上升1级	下降1级	下降1级	上升2级	下降1级	上升1级	下降1级	下降1级
夜魔	下降1级	上升2级	上升1级	下降1级	下降1级	上升1级	上升1级	下降1级

御魂合体

进一步将两只精灵合成可诞生出御魂，御魂有4种，将御魂与普通恶魔合体后能在保持该恶魔种类、等级都不变的情况下为其附加基本能力值。

精灵名称	サラマンダ	ウンディーネ	シルフ	ノーム	フレイミーズ	アクアンズ	エアロス	アーシーズ
サラマンダ	－	アラミタマ	ニギミタマ	クシミタマ	アラミタマ	アラミタマ	ニギミタマ	アラミタマ
ウンディーネ	アラミタマ		サキミタマ	サキミタマ	アラミタマ	サキミタマ	サキミタマ	サキミタマ
シルフ	ニギミタマ	サキミタマ		クシミタマ	ニギミタマ	ニギミタマ	ニギミタマ	クシミタマ
ノーム	クシミタマ	サキミタマ	クシミタマ		クシミタマ	サキミタマ	クシミタマ	クシミタマ
フレイミーズ	アラミタマ	アラミタマ	ニギミタマ	クシミタマ		アラミタマ	ニギミタマ	アラミタマ
アクアンズ	アラミタマ	サキミタマ	ニギミタマ	サキミタマ	アラミタマ	－	ニギミタマ	サキミタマ
エアロス	ニギミタマ	サキミタマ	ニギミタマ	クシミタマ	[illegible]	ニギミタマ	－	クシミタマ
アーシーズ	アラミタマ	サキミタマ	クシミタマ	クシミタマ	アラミタマ	サキミタマ	クシミタマ	

特殊合体

特殊合体是将几个固定的素材仲魔合体，诞生出惟一的新仲魔。特殊合体的做成菜单如下：

等级	阵营	种族	名字	素材
15	D-C	魔王	モラクス	LV6妖鬼オニ×LV7堕天使メルコム×LV7凶鸟イツマデ
18	N-N	妖精	ハイピクシー	LV2妖精ピクシー×LV9夜魔リリム×LV9妖鸟モー・ショボー
25	D-C	魔王	ミトラス	LV16堕天使ビフロンス×LV18夜魔ナイトモリア×LV10邪鬼イッポンダタラ
30	D-N	邪鬼	じゃあくフロスト	LV12妖精ジャックフロスト×LV16妖精ジャックランタン×LV23夜魔インキュバス
33	D-C	魔王	オーカス	LV25外道トゥルダク×LV19妖魔モムノフ×LV18悪灵マカーブル
34	L-N	幻魔	フロストエース	LV12妖精ジャックフロスト×LV29幻魔クー・フーリン×LV19天使パワー
38	L-N	幻魔	クラマテング	LV19妖魔カラステング×LV5妖魔コッパテング
40	D-C	魔王	キングフロスト	LV12妖精ジャックフロスト×LV34幻魔フロストエース×LV30邪鬼じゃあくフロスト
42	D-C	魔王	アスラ	LV29悪灵ヒュ一キ×LV27堕天使オリアス×LV25地灵カワンチャ
49	N-N	龙王	ウロボロス	LV33龙王ヴィーヴル×LV35邪龙ムシュフシュ×LV22妖精オントレイス×LV25地灵カワンチャ×LV21地母神ズェラロンズ
50	D-C	魔王	モロク	LV15魔王モラクス×LV41堕天使オセ
53	N-C	堕天使	ミスラ	LV25魔王ミトラス×LV49鬼神インダライ
55	D-N	死神	オルクス	LV33魔王オーカス×LV47死神ヘル
58	L-C	地母神	アンエラト	LV42魔王アスラ×LV45妖魔ヴァルキリー
63	D-C	邪龙	ティアマト	LV45地灵トラルテクトリ×LV61邪龙ムシュフシュ×LV46邪龙キングー×LV26圣兽ヘヒルサグ
66	N-C	妖鬼	オンギョウキ	LV4妖鬼スイキ×LV36妖鬼フウキ×LV32妖鬼キンキ
70	N-C	夜魔	マーヤー	LV44地母神ハリティー×LV47夜魔サキュバス×LV23夜魔インキュバス×LV41圣兽アイラーヴァタ
72	L-L	女神	ノルン	LV49鬼女アトロポス×LV43鬼女ラケシス×LV37鬼女クロト
78	L-C	龙神	コウリュウ	LV42龙王ゲンブ×LV45龙神セイリュウ×LV46灵鸟スザク×LV48圣兽ビャッコ
82	L-L	大天使	マンセマット	LV60魔王アバドン×LV61天使ケルブ×LV47天使ソロネ
84	D-C	威灵	アリラト	LV59天女ベリ×LV69大天使アズラエル×LV83大天使イスラフィール
89	L-L	大天使	セラフ	LV61天使ケルブ×LV47天使ソロネ×LV38天使ドミニオン×LV25天使ヴァーチャー×LV19天使パワー×LV14天使プリンシパリティ×LV8天使アークエンジェル×LV4天使エンジェル
90	D-N	魔人	マザーハーロット	LV78魔人ペイルライダー×LV69魔人ブラックライダー×LV59魔人レッドライダー×LV49魔人ホワイトライダー
91	L-C	破坏神	シヴァ	LV69神兽バロン×LV68鬼女ランダ
92	D-N	狂神	マサカド	LV77鬼神ハチマン×LV65鬼神ビシャモンテン×LV57鬼神ジコクテン×LV47鬼神コウモクテン×LV37鬼神ゾウチョウテン
94	D-L	邪神	デミウルゴス	LV84大天使メタトロン×LV77鬼神ハチマン×LV75邪神サマエル

恶魔全书

悪魔全书记录了玩家曾经做成或说得的所有仲魔，阅览恶魔全书不仅可以了解该恶魔的情报，还能消耗一定的金钱直接召唤出该恶魔。当玩家合出技能优秀的仲魔时，可以将其登录到全书中，以方便以后召唤。在恶魔全书的页面按下SELECT键能在恶魔的登录状态和原始状态间切换，玩家可根据需要选择究竟召唤哪一种。[redacted]

仲魔密码

本作中的所有仲魔都能生成出一个密码，该密码由假名、字母、数字和符号组成。无论玩家之前有没有做成过该恶魔，只要知道密码，都可以直接在恶魔全书中输入，消耗金钱召唤出来。目前官方已经开设了供玩家交流仲魔的网站，有兴趣的人可以去搜索一下有没有自己想要的优秀仲魔。http://atwd.jp/pc/sj/forum/[redacted]

恶魔结晶

デビルソース是本作中新增的恶魔结晶，为合体时的技能继承带来了很大便利。获得恶魔结晶要满足两个条件：1.该恶魔的解析度要达到MAX；2.该恶魔升级。恶魔第一次升级时必定会赠送恶魔结晶，之后升级时获得结晶的几率大幅下降。注意同种类结晶无法同时持有两个以上。[redacted]

拥有恶魔结晶后，就可以在恶魔合体时选择是否使用该结晶为恶魔附加技能。理论上恶魔可以继承结晶中的所有技能，当固有技能+结晶技能的数量超过最大值6个时，结晶的技能会随机覆盖恶魔固有技能，玩家可不断地决定、取消合体结果，以刷出自己最想留下的6个技能。[redacted]

恶魔解析度

指代游戏中每只恶魔的ANALYZE度。初次遇到的恶魔ANALYZE度为0，在屏幕上显示为一团马赛克。以下3种行动可提高解析度：1 将其收为仲魔（合体做成可）；2 对其施以COOP打击；3 将其打倒。解析度分为3个阶段，第一阶段为紫色槽，一切未知；第二阶段为蓝色槽，只能看到恶魔的样子和HP；第三阶段为青色，能够看到恶魔的弱点等一切信息，青色槽蓄满后到达MAX。

TIPS 不消耗结晶的恶魔制成法

当玩家想给目标仲魔继承结晶内的技能，但又不想让结晶消失的话，可采取如下方法：先存档，然后按正常步骤合成出想要的仲魔，然后让该仲魔生成出密码，之后只要读取存档，再到恶[illegible]

全线流程攻略

序章

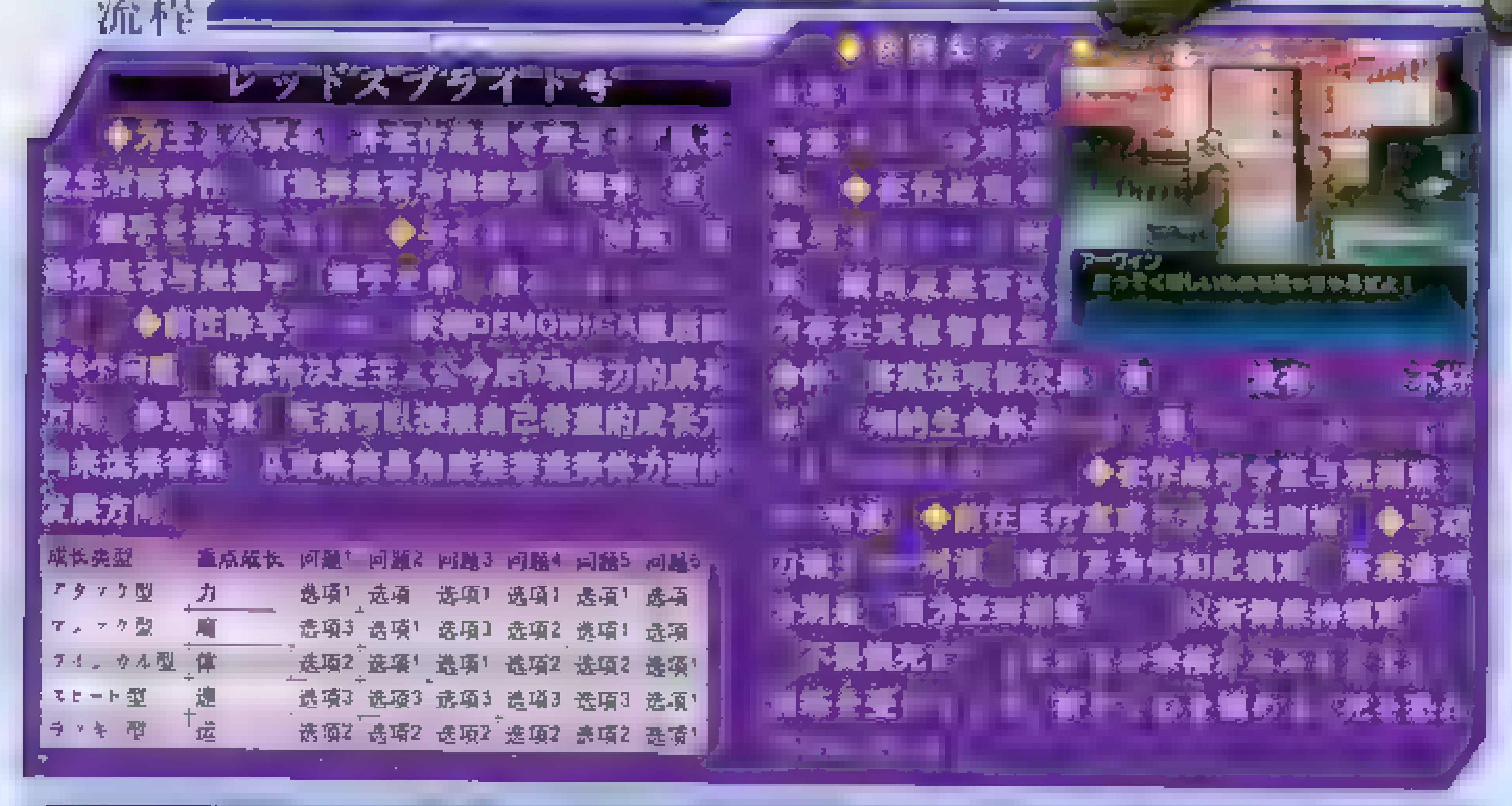
21世纪初，地球人口突破70亿，人类空前繁荣。这个智慧且破坏力惊人的物种持续地扩张，地球正遭受毁灭性的腐蚀。

这时，南极大陆出现巨大的黑洞般异空间——“施瓦茨巴斯”。这是德国学者翰玛修莱特提出的一个概念，即“世界的抑止力”。当人类的发展行为威胁到地球的存亡时，该抑止力就会出现，阻止甚至报复人类。最早，异空间的外观像是一根细长的圆柱，它将接触到的一切物体瞬间分子化，以南极点为中心不断地吸收、扩张，如今已经几乎覆盖整个南极大陆。照这样的流势，整个地球被吞没只是时间问题。

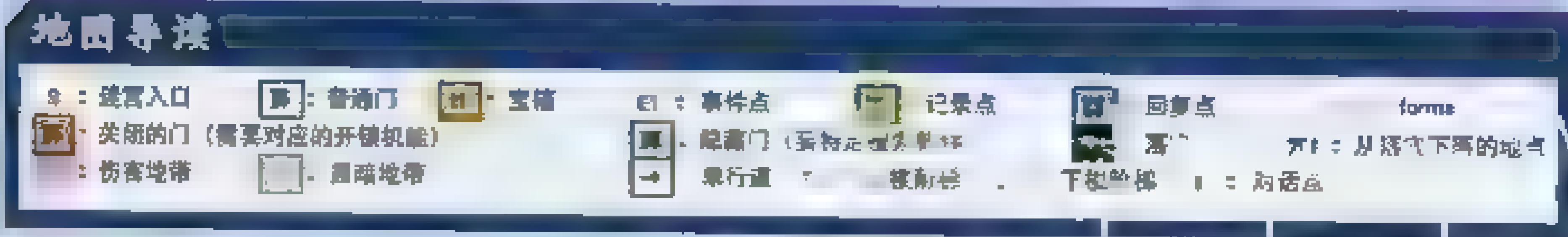
为了不让普通民众恐慌乃至暴动，联合国对外封杀了一切消息，一边以巨大风暴为名掩饰异空间的真相，一边派遣众多无人探测器进入其内部。不久后，这些探测器便神秘地毁坏——这里也许用“被破坏”才更为恰当，因为探测器的毁坏方式完全不像是遭遇到自然事故。即便如此，当局也并非一无所获。探测器传输来的照片似乎展现出了异空间的内部构造，令人讶异的是，这些照片上显示的并非一片荒芜的冰雪或混沌，而井然有序地陈列着街道的景象。照片的真实性无疑受到了怀疑，联合国舍弃了一直的保守作风，决定正式向异空间的内部派遣调查队。

调查队的组建相当仓促，不过这支汇集了世界各国顶尖精英的部队是人类最后的希望。四艘次世代登陆舰前往南极大陆，向着施瓦茨巴斯的外围逼近。为了防止被空间吞噬，登陆舰必须在打开离子护罩的情况下飞越几千米高的外壁。就在成功侵入空间的下一刻，四艘登陆舰的动力系统相继出现故障。作为部队旗舰的“Red Sprite号”被迫紧急着陆，总算保住了全舰平安。然而，与另外三艘登陆舰的联系却完全中断了。

流程



成长类型	重点成长	问题1	问题2	问题3	问题4	问题5	问题6
アタック型	力	选项1	选项	选项1	选项1	选项1	选项
マジック型	魔	选项3	选项1	选项1	选项2	选项1	选项
フィジカル型	体	选项2	选项1	选项1	选项2	选项2	选项1
スピード型	速	选项3	选项3	选项3	选项3	选项3	选项1
ラッキー型	运	选项2	选项2	选项2	选项2	选项2	选项1



剛筒座

主线任务1 动力班クルーの救助

登陆甲板遭到不明物体的入侵，必须救助他们。

流程

レッドスプライト号

◆在降车デッキ与2只外道スライム发生战斗，它的HP是25，普通剑攻击两次即可击倒一只。

主线任务2 医疗室へ救助に向かえ

备用动力系统虽然恢复，舰内依然残留着入侵恶魔，必须去救助医疗室的工作人员。

流程

レッドスプライト号

◆前往医疗室，◆前往ラボ获得5个回复药，◆在医疗室与2只外道スライム战斗，打完这仗可以升一级，升级回满HP，完全可以不使用回复药。

主线任务3 行方不明のクルーを救助せよ

舰内的4名队员被恶魔掳到了舰外被称为“剛筒座”的区域，必须去救回他们。

流程

レッドスプライト号

◆在[illegible]获得10个回复药，◆前往降车デッキ，选择两次[illegible]后前往[illegible]

アントリア 1F

◆在E1发生固定战斗，对方妖精[illegible]将其收为仲魔，◆在E2发生固定战斗[illegible]以主人公的火炎击破[illegible]发动恶魔COOP。◆前往地图上的4个地点救下被恶魔带走的队员，地点分别位于E3[illegible]救出[illegible]救出[illegible]救出[illegible]，其中E4和E5两个地点分别要与两个恶魔分离[illegible]战斗。◆返回レッドスプライト号。

主线任务4 ヒメネス队员を救助せよ

收到Blue Jet号的求援信号，需要再次前往剛筒座地区拯救被困的友舰队员。然而在奇异的能量源以及恶魔的屠杀下，Blue Jet仅有一名叫希梅涅斯的队员幸存，格亚队长也在恶魔的突袭下死去。

流程

レッドスプライト号

◆[illegible]

アントリア 1F

◆调查[illegible]，◆在[illegible]与BOSSLV7堕天使オリアス发生战斗。

BOSS战：LV7堕天使オリアス

该BOSS的HP为250，弱点为火，它单纯使用物理攻击，每次伤害大约在40左右，主人公危险时使用防御指令+ピクシー的ディア技能恢复，以主人公的火炎击和ピクシー的アギ能发动恶魔COOP将其击败。

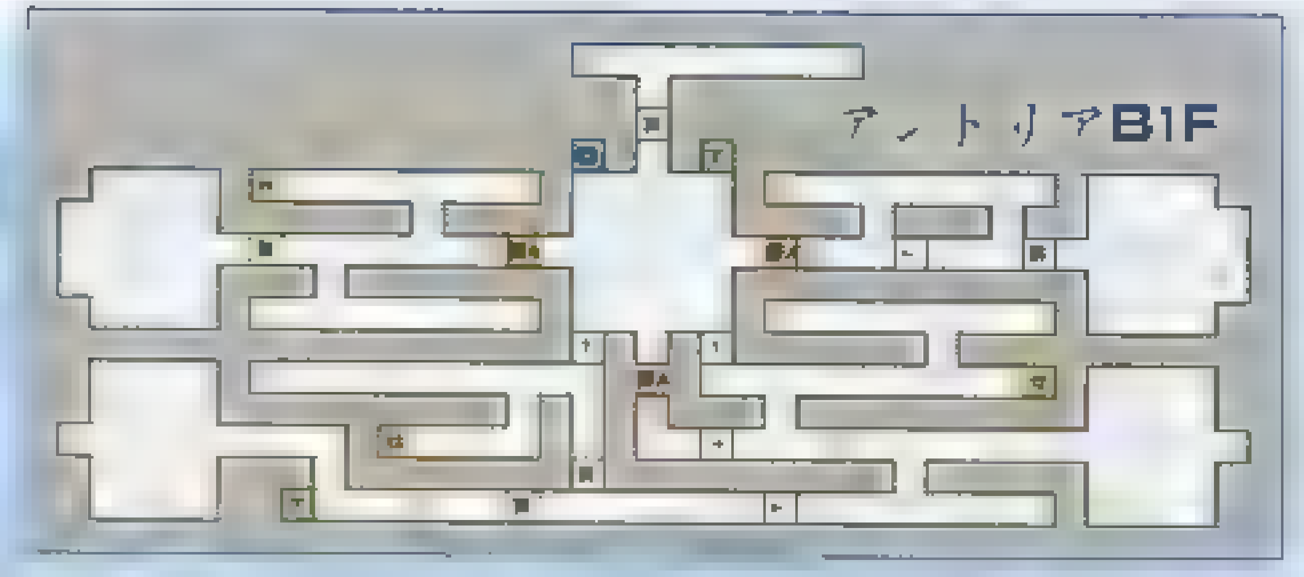
◆获得「レメゲトナイト」，◆自动返回レッドスプライト号。

レッドスプライト号

◆与ヒメネス发生对话事件，选择继续进行任务或是离出[illegible]

主线任务5 エンジン・リアクターの复旧

舰船管理系统的人工智能“亚瑟”恢复机能，要让Red Sprite号的引擎完全复原必须借助坠毁的Blue Jet号上的发电机，主人公需要将其取回。这次行动有着出乎意料的收获，从Blue Jet上坠毁时的数据分析，该异空间是个奇异的多层结构，穿过当前[illegible]域上空的量子流隧道便有逃生的希望。



流程

レッドスプライト号

◆在医疗室与[illegible]对话（被询问应该继续进行任务还是逃出此地（任务を续行すべき/脱出する[illegible]

アントリア1F

◆前往地图上E8的动力部，获得[illegible]型发电机」和「ヴェルヌの端末」 ◆返回レッドスプライト号

レッドスプライト号

◆前往ラボ获得「フォルマサーチA[illegible]

主线任务6 珍しいフォルマを采集せよ

研究所研制出[illegible]MONICA服的forma搜索功能。forma是存在于这个异空间的特殊物质，用以制作各种装备、道具或强化DEMONICA服。卿筒座区域尚有多个锁住的门，必须进一步升级DEMONICA服的主部件，现在就要去搜寻升级用的关键forma。

流程

レッドスプライト号

◆在ラボ与チェン对话

アントリア1F

◆在E9探查到稀有forma「フェザーロック」 ◆返回レッドスプライト号

レッドスプライト号

◆前往ラボ，获得能打开卿筒座区域所有封锁门的主部件「アンロック[illegible]A」，从此以后可以开发DEMONICA服的副部件

主线任务7 特殊なエネルギー反应の调查

在卿筒座区域的深处发现不明巨大能量源，猜想该能量源与量子隧道有着深刻关联。在卿筒座的深层见到计划报复人类的魔王莫拉克斯，将其打倒后获得的谜之能量体能允许Red Sprite号穿过量子流隧道，离开卿筒座。然而，在异空间结构尚不明朗的前提下，穿越隧道后究竟是能返回地面、还是反而进入更深的一层，都尚未可知。当前的选择只有继续前进，就算不能返回地面，也要执行调查任务。

流程

レッドスプライト号

◆DEMONICA服追加恶魔合体机能 ◆与[illegible]对话（被问及[illegible]利用合体机能似乎可以制造出更有趣地玩弄一般[illegible]等来分别是[illegible]觉得这么做[illegible]因为必要所以才使用[illegible]使用恶魔必须慎重（主人公：合体机能で悪魔と楽しく[illegible]自分もそうだ/必要なので使用する/悪魔の扱いは慎重になるべき）

アントリア1F

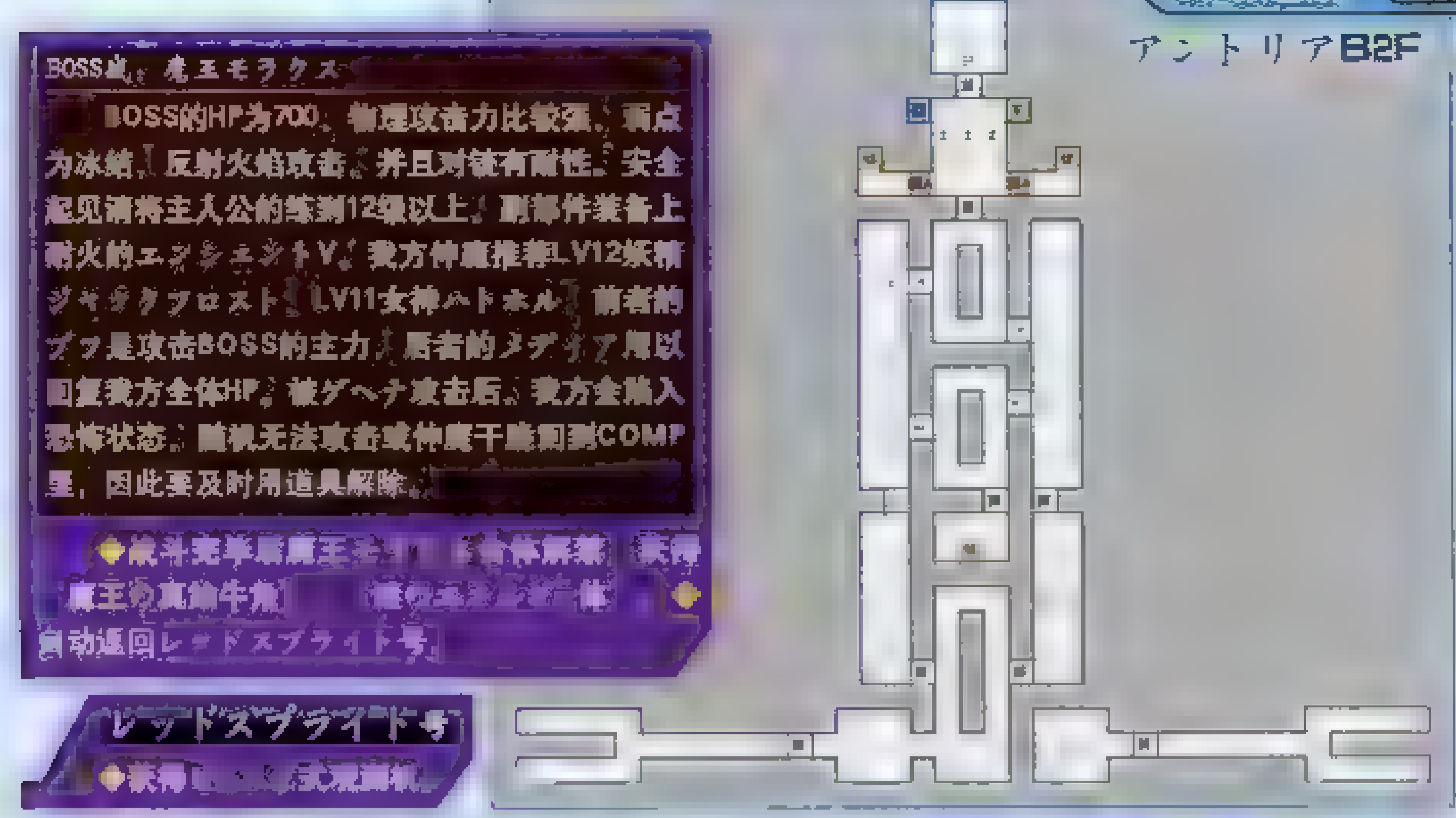
◆到达B1F

アントリアB1F

◆在E1发生EX任务 ◆在E2与[illegible]发生对话（被询问眼前看到的景象是不是幻觉，答案是：是的[illegible]不[illegible]我看到的也是战场般的景象[illegible]自分[illegible]战场が见え[illegible]） ◆在E3与机动班[illegible]对话 ◆在E4与机动班[illegible]对话

アントリアB2F

◆在E1发生EX任务2 ◆在E2与妖鬼[illegible]战斗 ◆在E3与魔天使[illegible]妖鬼[illegible]战斗 ◆在E4与妖鬼[illegible]妖精[illegible]战斗 ◆E5处发生BOSS战（被问及[illegible]恶魔一方代表的难道不是善吗[illegible]答案有[illegible]你说的也是道理[illegible]人类一方才是正确的[illegible]恶魔和人类都是错误的（悪魔の方が善き者[illegible]



BOSS战：魔王モラクス

BOSS的HP为700，物理攻击力比较强，弱点为冰结，反射火焰攻击，并且对铳有耐性。安全起见请将主人公的练到12级以上，副部件装备上耐火的エンシェントV，我方仲魔推荐LV12妖精ジャックフロスト、LV11女神ヘトホル，前者的ブフ是攻击BOSS的主力，后者的メディア用以回复我方全体HP。被ゲヘナ攻击后，我方会陷入恐怖状态，随机无法攻击或仲魔干脆回到COMP里，因此要及时用道具解除。

◆战斗完毕后魔王モラクス合体解禁，获得魔王の真鍮牛角 ◆自动返回レッドスプライト号

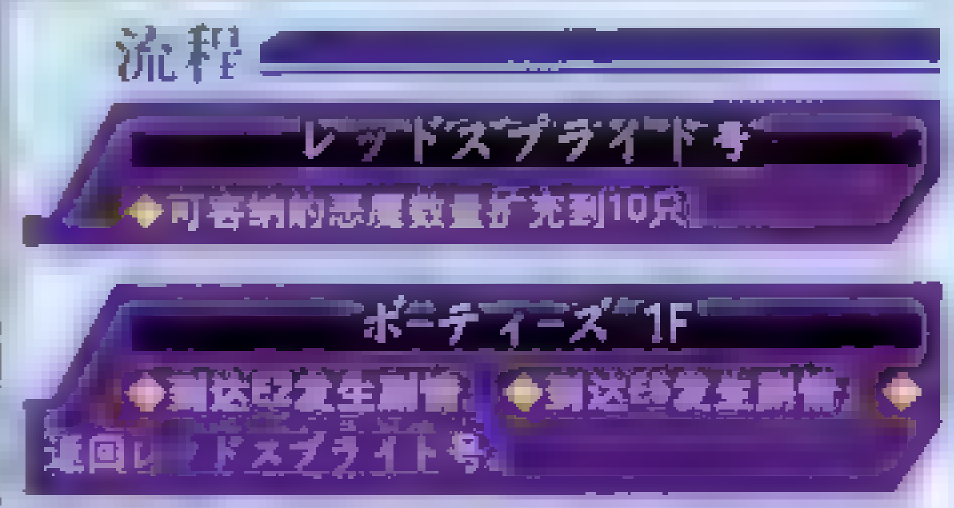
レッドスプライト号

◆获得

牧夫座

主线任务 ボーティーズで机器观测を行え

这个全新的区域名为“牧夫座”，娱乐街的风貌和之前御园座的战场景象截然不同。由于量子流发生了变化，Red Sprite没有办法直接穿越该区域的量子流隧道，充满危险的探索在所难免。



流程

レッドスプライト号

◆可容纳的恶魔数量扩充到10只

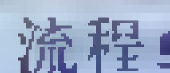
ボーティーズ1F

◆到达后发生剧情 ◆到达后发生剧情 ◆返回レッドスプライト号

主线任务9～主线任务10～主线任务11 救难信号の发信源の确认～逃亡したノリス队员の搜索～ゼレーニン队员の救出

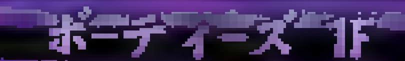
收到疑似Elps舰队员的求救信号，需要前往迷宫救援他们。神志不清的队员诺里斯逃向所谓的“宫殿”，必须赶紧找到他。另外，主人公在宫殿的深处找到了Elps的另一名技术人员泽雷宁，得知该区域的大恶魔似乎在拿Elps的队员做着某项秘密实验。希梅涅斯声东击西地成功吸引了宫殿恶魔的注意，主人公趁机救出了泽雷宁，但是她对恶魔有着异样的反感。自称是神使的天使麦斯特玛帮助主人公一行逃离此地，但他的目的和态度都令人生疑。

流程



レッドスプライト号

◆移动到 获得主部件



ボーティーズ 1F

◆在E7与……对话 ◆在E8与……对话

ボーティーズ 2F

◆搜索……

ボーティーズ 3F

◆在E1发生剧情……

ボーティーズ 4F

◆在E1与……对话……任务完成后追加主线任务1……◆在E2与……对话 ◆调查E3处的墙壁发生对话 ◆再次与……对话后……前往8F的……

ボーティーズ 8F

◆在E1与……对话后获得……

ボーティーズ 1F～3F

◆在第一层的……

ボーティーズ 4F

◆在E4发生剧情后前往E……◆调查房间里……◆在E……

◆与外道……发生BOSS战

BOSS战：外道ノリス

该BOSS没有弱点属性，也不对任何属性有耐性。他的技能大部分是全员攻击，我方队伍里配备好拥有メディアラ的仲魔。濒死时BOSS会自爆，对我方全员造成20点HP伤害，注意保持主人公的血量充足。

ボーティーズ 1F

◆在E10发生……◆在E……发生BOSS战

BOSS战：魔人マタドール……

依然是无弱点属性也无耐性属性的BOSS，它拥有全体咒杀技能ムドオン，事先给主人公装备上咒杀无效的ダークベスト。

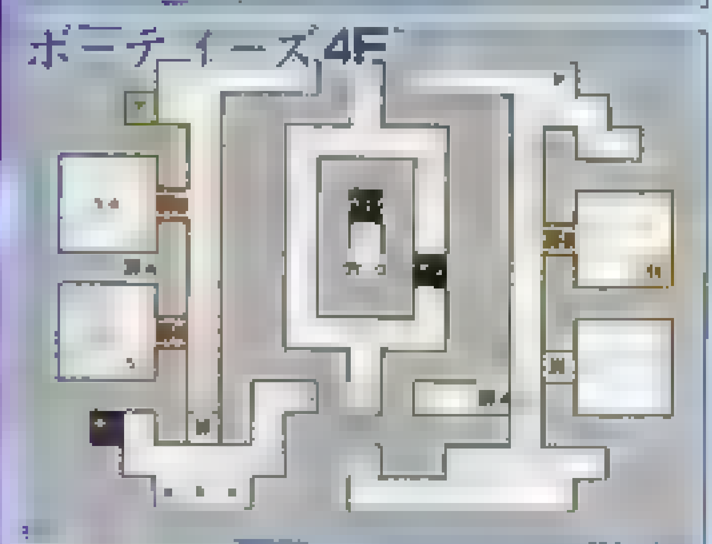
◆返回……

レッドスプライト号

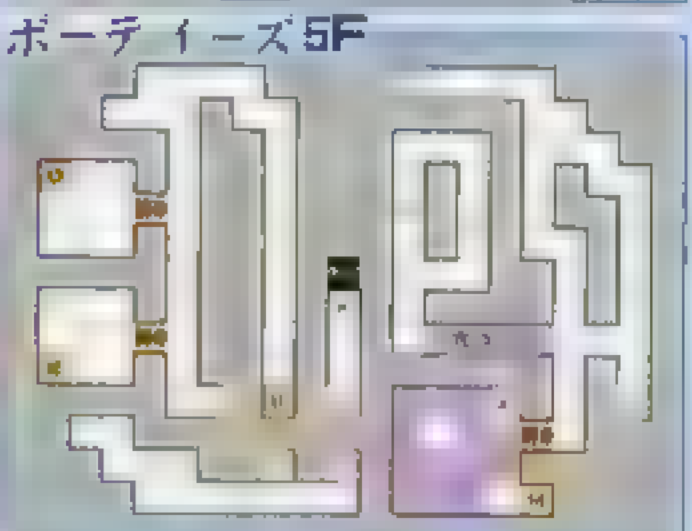
◆获得……就可在舰内用DEMONICA……◆接下来的两个BOSS弱点属性都是……可以先收集素材制造出拥有疾风击的能力……

ボーティーズ3F

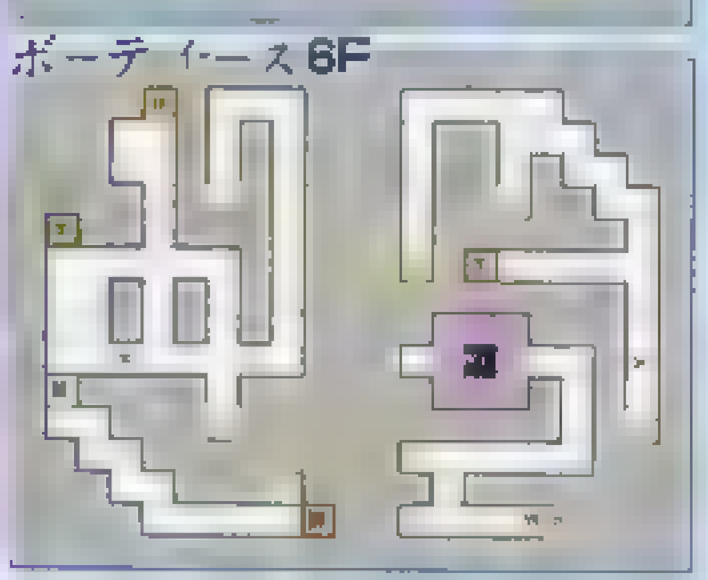
ボーティーズ4F



ボーティーズ5F



ボーティーズ6F

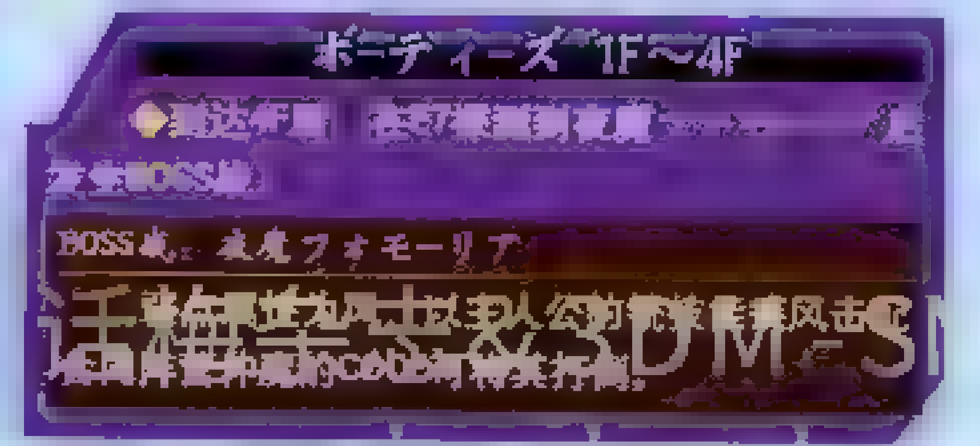


主线任务12 ボーティーズのロゼッタ入手

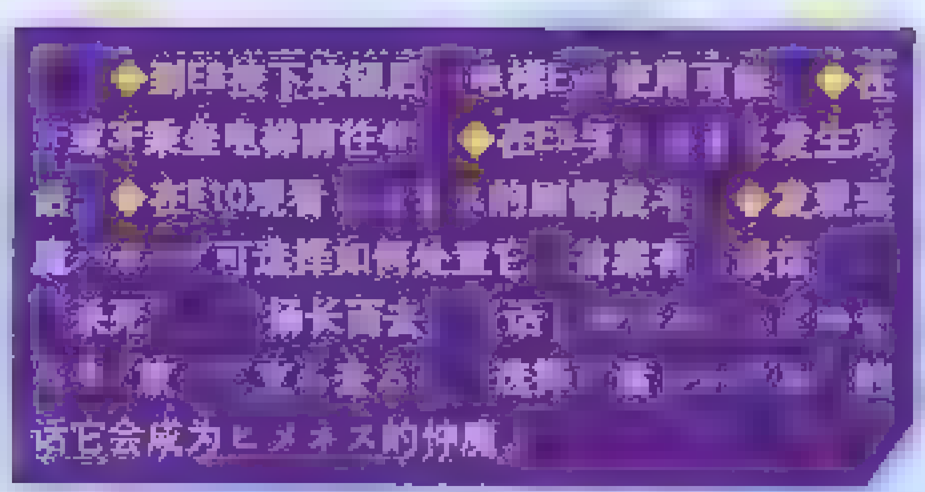
尽管受到大恶魔米特拉斯的邀请，但就算答应他的条件也无法令事态好转，当前的主要任务依然是完成调查工作。而跳入下一空间所必须的晶石想必要打倒米特拉斯才能获得。

流程

ボーティーズ 1F～4F

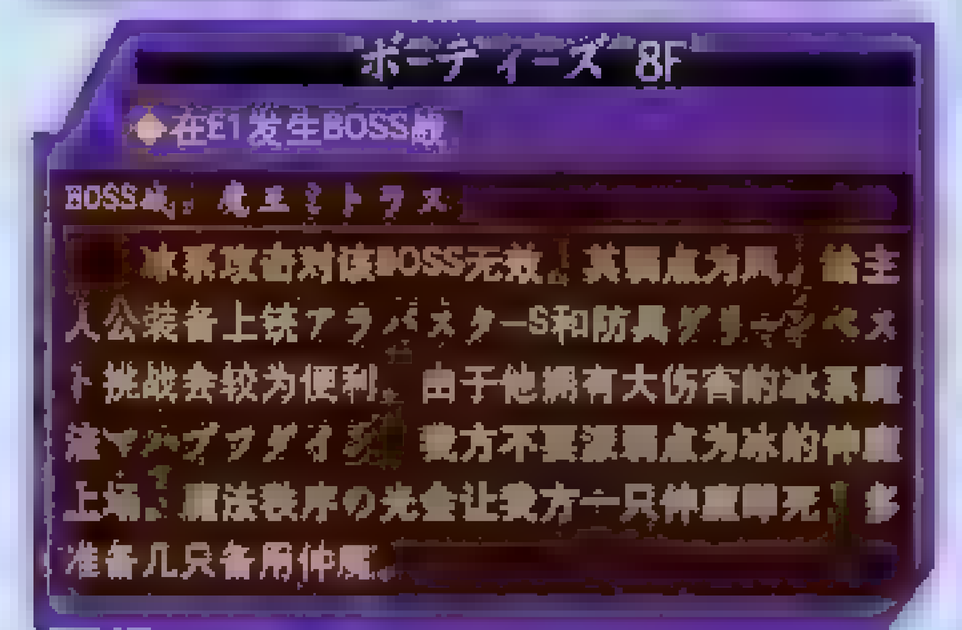


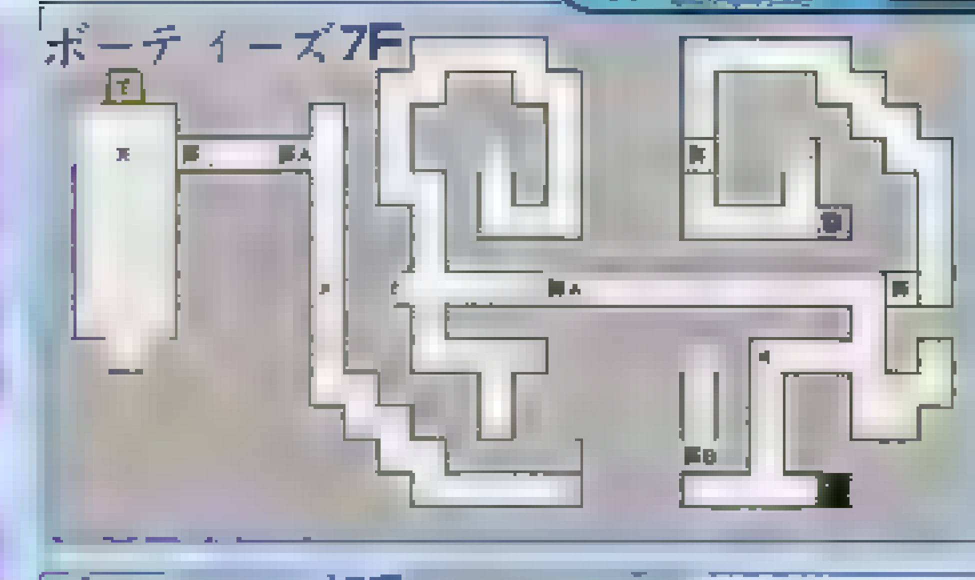
BOSS战：夜魔フォモーリア

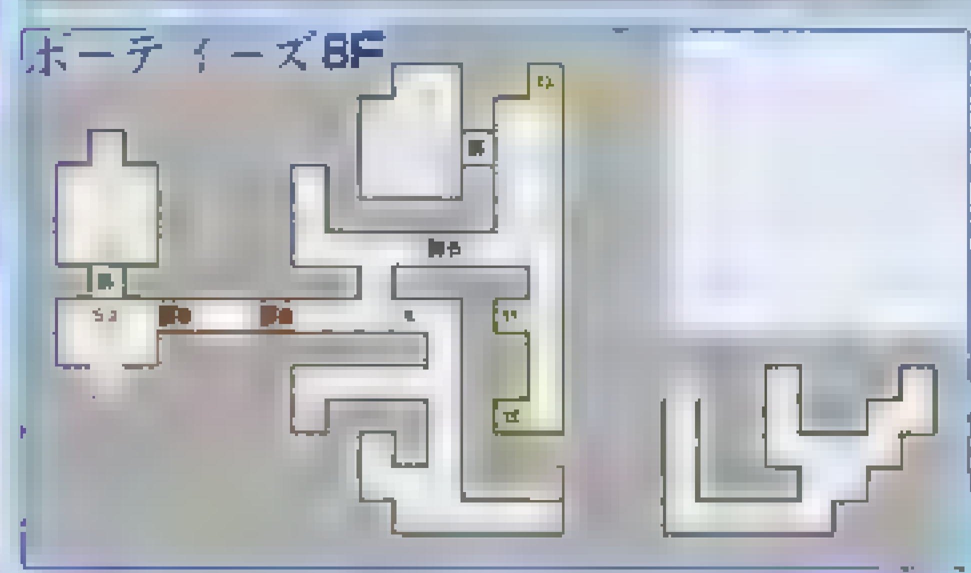


ボーティーズ 5F～7F

◆在万能E1楼下装锁后电梯 使用可能 ◆







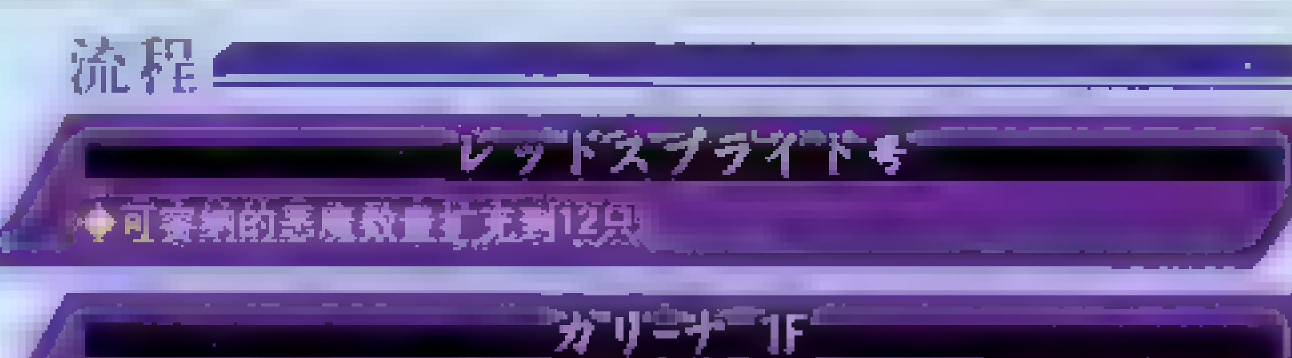
◆BOSS战完毕后获得「魔王の石片」 魔王ミトラス合体解禁。◆自动返回レッドスプライト号

龙骨座

主线任务13～主线任务14 エルブス号の重力子通信机回收～天使マンセットが要求する悪魔

穿越牧夫座的量子隧道，这次到达的区域副商店街的风貌，看起来像是食物的天堂。这时舰船也与地面取得了联系，得知地面也受到恶魔的攻击，现在联合国无法向异空间内派遣增援，也不允许调查队返航，能提供的唯一支援就是通过不受异空间干扰的量子流确定调查队的绝对位置。管理系统的人工智能亚瑟告知众人探测到 ps的信号，让探测队立即去回收该舰的重力子通信机。在商店街地下的广间，一只巨大的猪首蛇身的怪物正试着吞食 lps号，大天使麦斯特玛表示自己对与机械融合的恶魔无能为力，但凭借他交给我方的神秘晶体，研究所的人制造出了能够对怪物造成伤害但又不伤及 ps号的奥加斯专用大炮。在一番追逐战后，我方强行将奥加斯驱除并消灭。

流程



カリーナ B1F

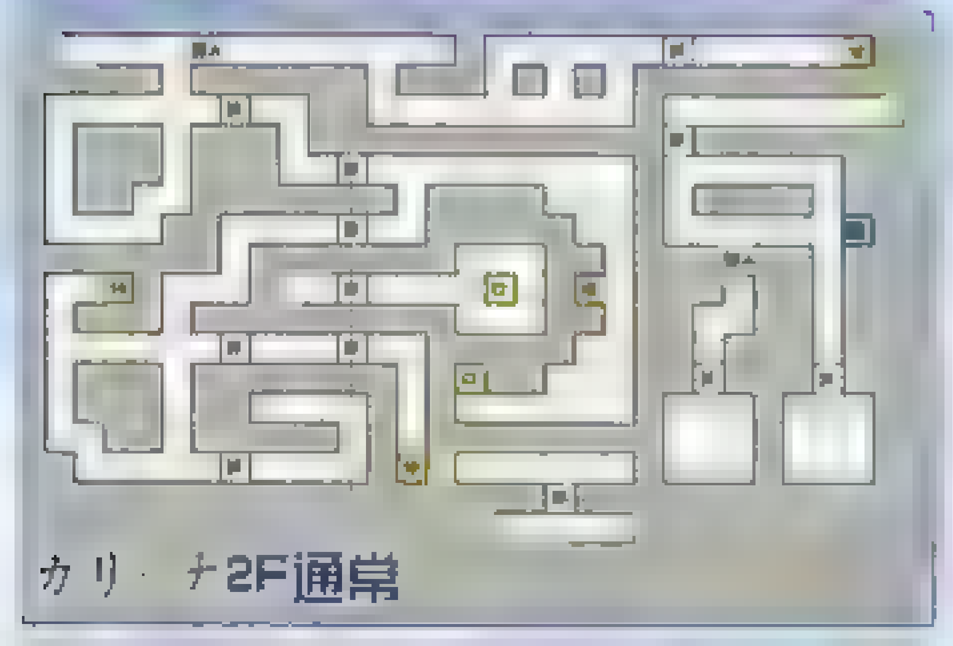
◆穿过黑暗地区（参考地图）到E2发生剧情，受到攻击后选择是否离开，如果选择……的话会再次遭到攻击

カリーナ 1F

◆到E1与大天使……对话，选择是否接受他帮助我方打倒……◆在地图上的4处与机动炮クルー对话，获得恶魔密码、女神密码……妖兽密码……◆打开恶魔全书，选择菜单中的PW，输入以上两个密码……不要空格……LV10妖兽……◆再次到E1与大天使……对话，将女神和妖兽交给他，获得……◆返回レッドスプライト号……获得……

カリーナ B1F

◆到E2发生剧情，发射大炮后……逃走



カリ－ナ2F通常

カリ－ナ2F隐藏区A

カリ－ナ2F隐藏区B

カリーナ 1F

◆到E1发生剧情，发射大炮后……逃走，捡到稀有forma ファインダイト……◆返回レッ……号的……，获得主部件……这样之前地图上不多不能打开的封条大门就能进入了……◆从东北的楼梯到达2F

カリーナ 2F

◆在E1发射大炮……逃走……◆在E2发射大炮……逃走，获得……◆自动返回……号

主线任务13 カリーナのロゼッタ

成功分离了Elps号与贪吃大怪物澳加斯后，下面就要打倒澳加斯，得到离开这里的关键晶石。

流程

カリーナ 1F～2F

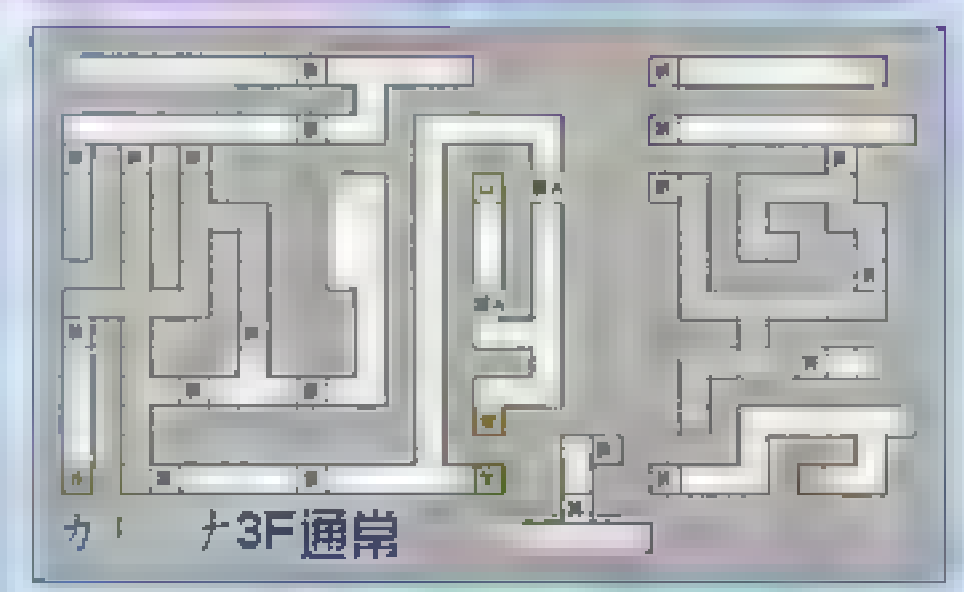
◆由最近的楼梯到达2F◆在2F的E3处发生剧情后获得……◆返回……号

レッドスプライト号

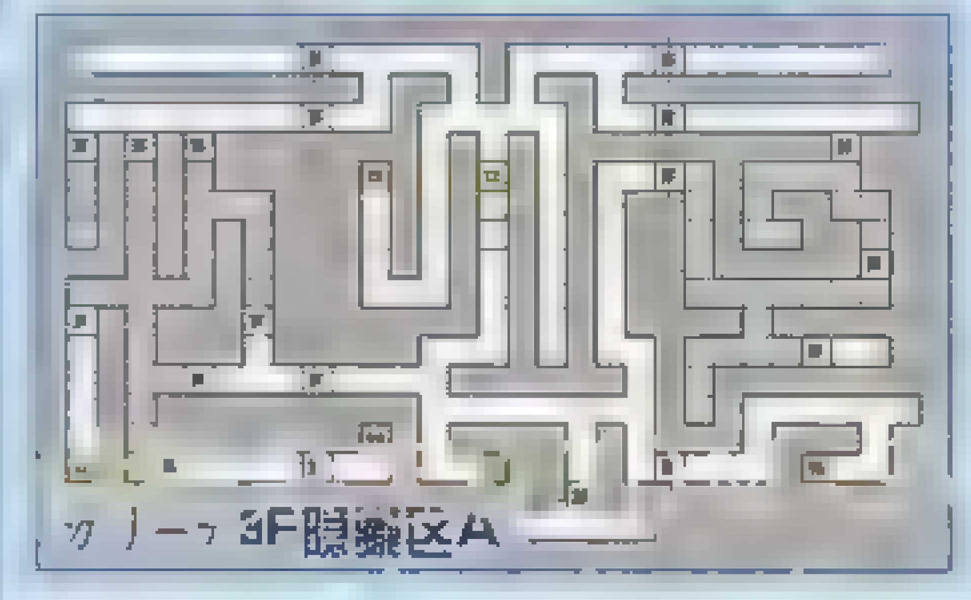
◆到……获得主部件……有了该部件以后就能在地图上的……作切换出隐藏地图

カリーナ 2F

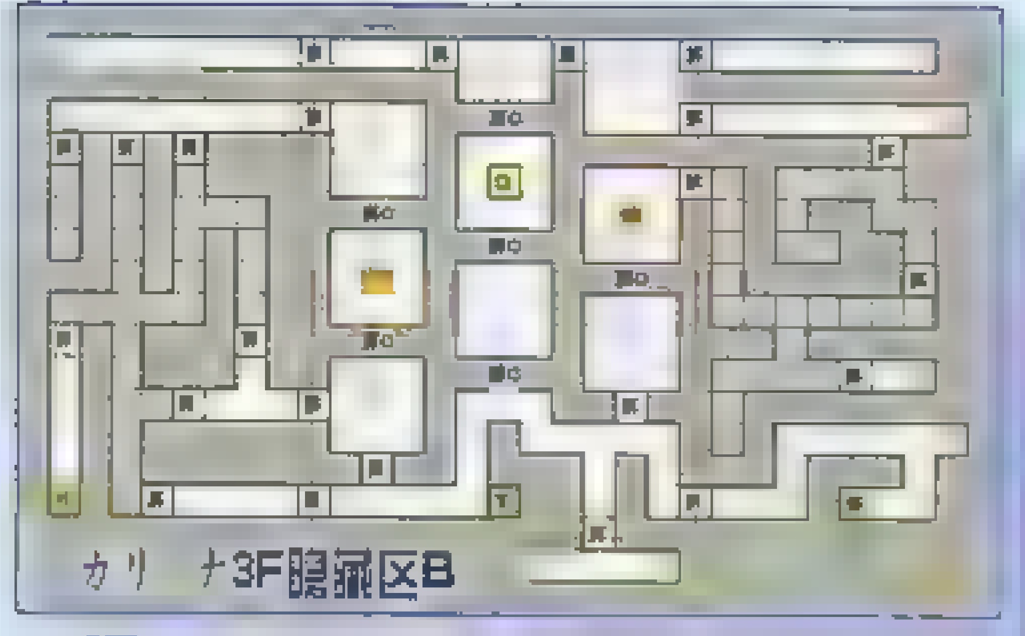
◆在E3通过浅黄色的管制……到达隐藏区域……◆由2F的隐藏区域到达……再由……的管制……到达隐藏区域后……顺着东南角的楼梯到达……

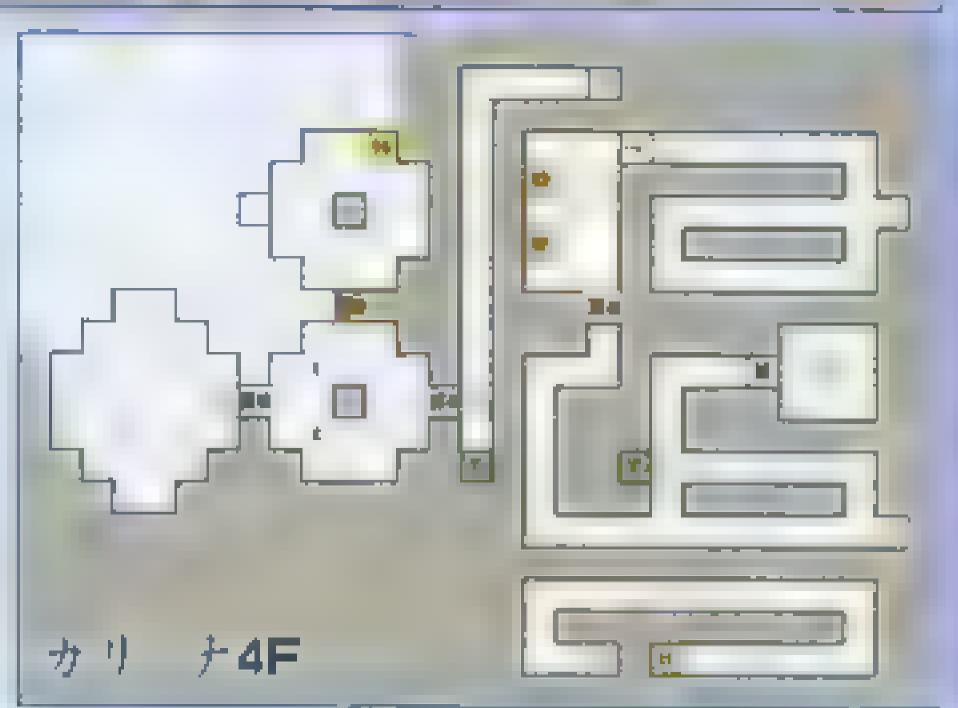


カリ－ナ3F通常



カリ－ナ3F隐藏区A





カリーナ 4F

◆在E1与 对话 被问 类如何对待过量的多余产物 答案有 人类需要能够抑制 那些是有用才被制造出来的东西 人类也有破坏的力量

BOSS战 魔王オーカス

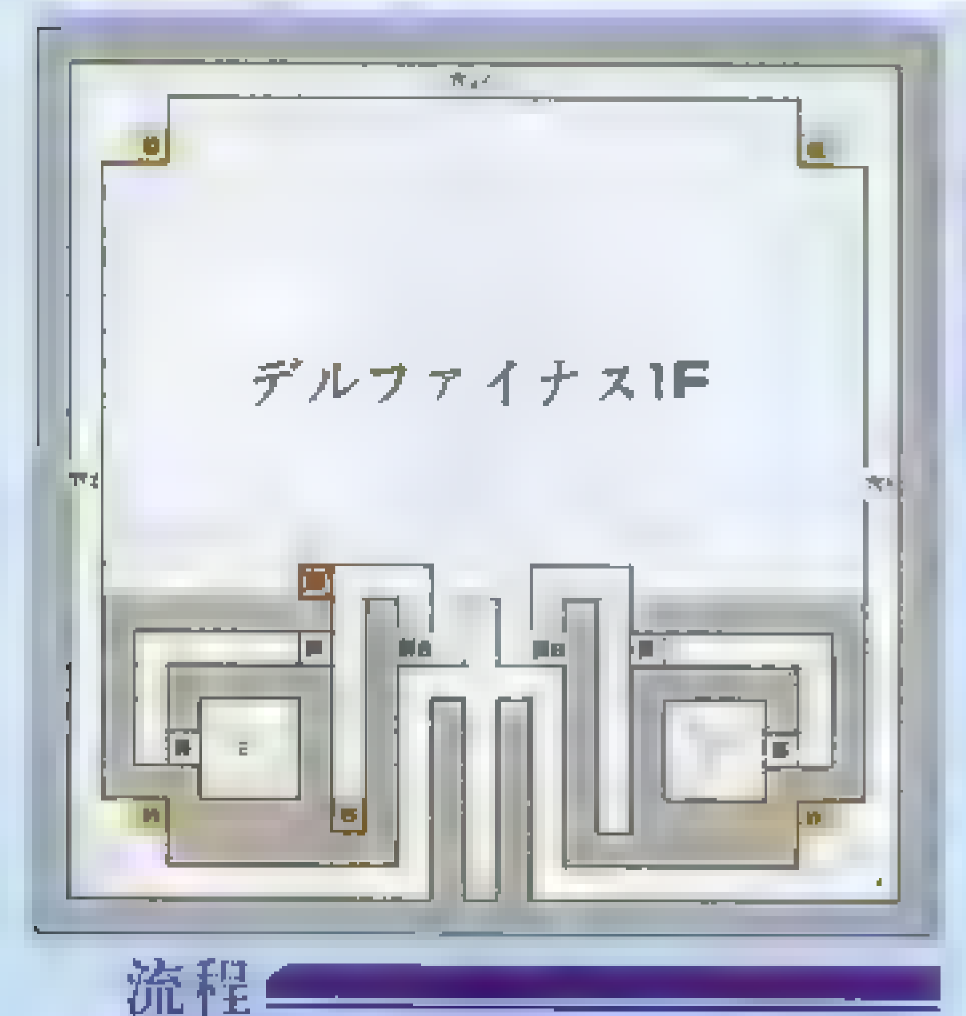
以物理技能主攻的BOSS，对物理和铳有耐性，弱点为火焰和电击，我方用这两种魔法攻击它并造成COOP能有效地削减其HP。不过该BOSS能通过丸かじり和暴饮暴食来回复HP，丸かじり为直接攻击我方，并以造成伤害的一半对BOSS回复，暴饮暴食则是吞下BOSS召唤出来的杂兵カタキラウア，回复カタキラウア拥有的血量。カタキラウア拥有咒杀魔法ムド，要小心。这里有个战法是以弱点属性攻击カタキラウア，这样BOSS在吞下カタキラウア后也会变为弱点状态，战斗压力大幅减轻。

◆战斗胜利后获得「魔王の胃液」 魔王 毒素全体解毒 ◆自动返回レッドスプライト号。

海豚座

主线任务16～主线任务17 デルファイナスのロゼッタ入手～ゴア队长遗体纷失の调查

越来越多的事实表明异空间的环境构成映射自人类社会的负面，如往常一样，需要寻找该区域的晶石以穿越量子壳障道。然而这时舰内却发生了怪异的事件，格亚队长的遗体从医疗室不翼而飞。在调查中，越来越多的队员开始神志不清，甚至不分敌我地胡乱袭击。从医学的角度检查，他们的生理完全正常，只能推测是被灵体凭依导致。



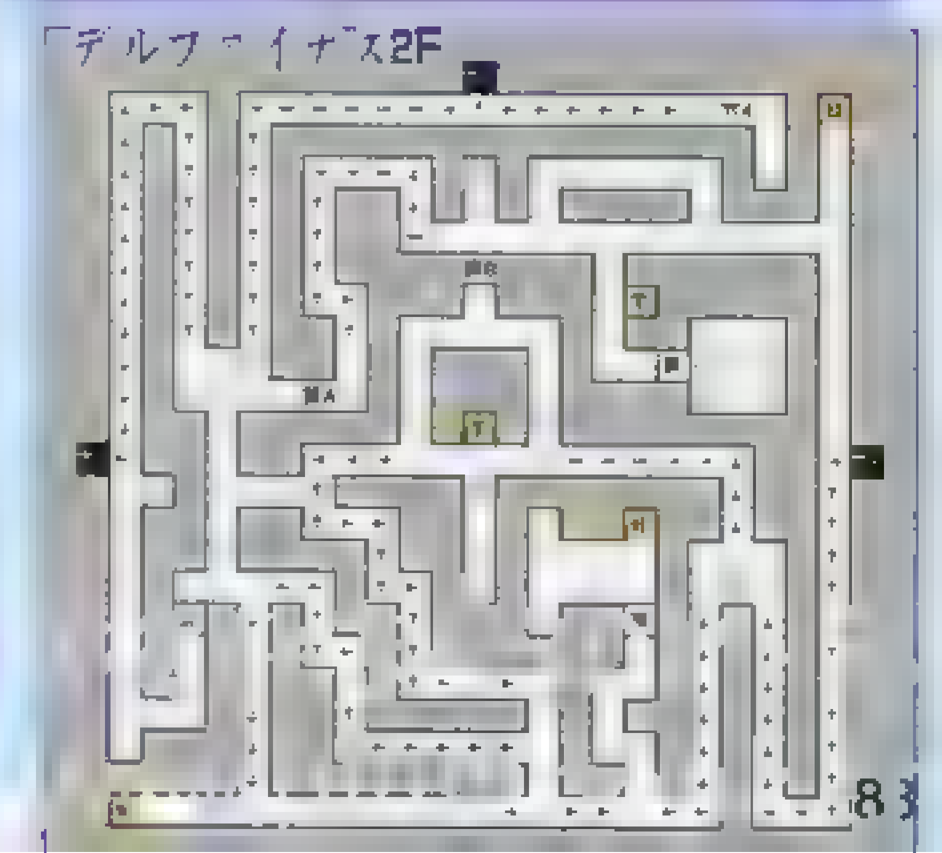
流程

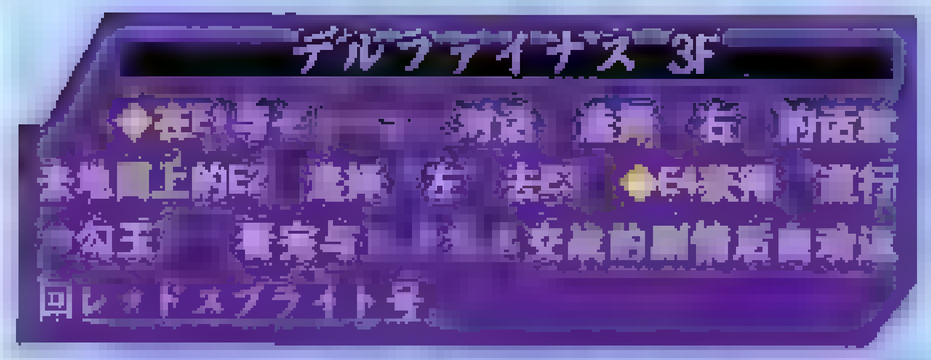
レッドスプライト号

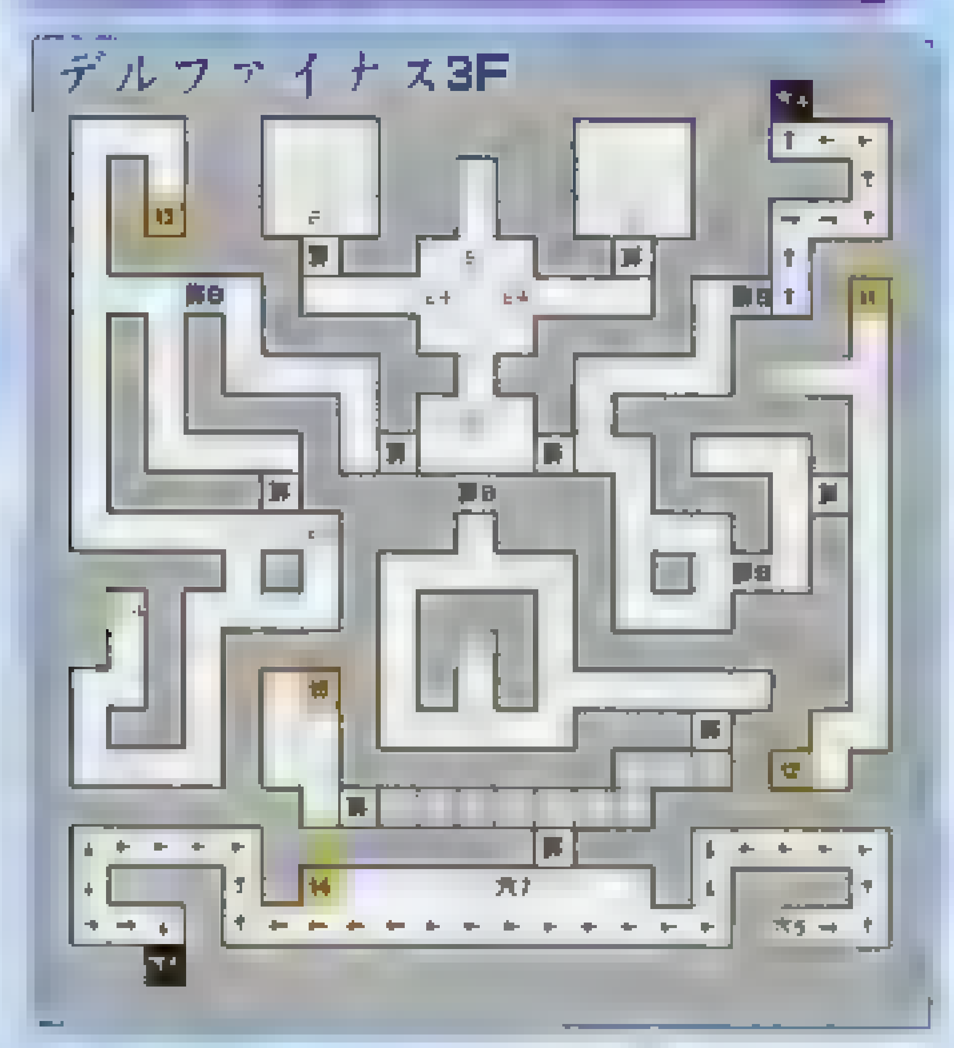
◆前往医疗室发生剧情后向外到达迷宫。

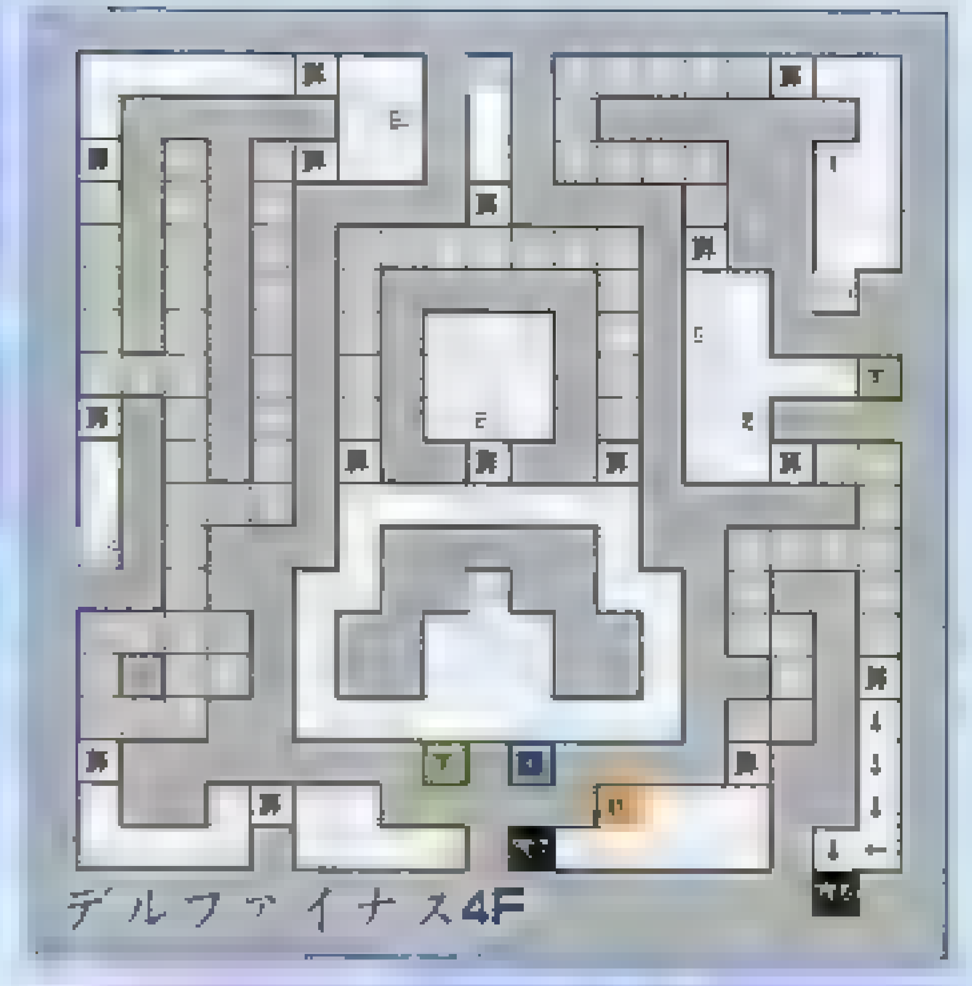
デルファイナス 1F～2F

◆在E1与 对话 需要求援 …た／自分で解决しろ） ◆在E2与 对话 Lv23 2战斗







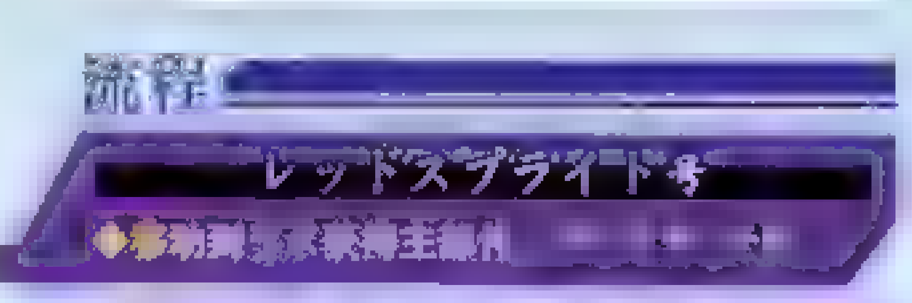


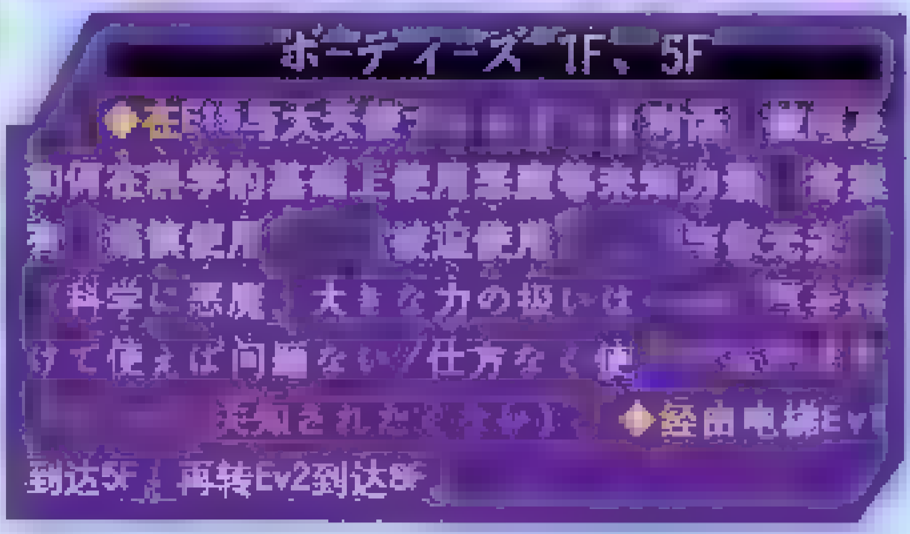
主线任务13 デルファイナス奇症の治疗法开发

队员的症状似曾相识，在牧夫座区域曾经也有被用于人体试验的队员发生行为混乱的症状。多层构造的异空间内，魔王各自为营，然而牧夫座与海豚座的大恶魔似乎暗地进行了交易合作，希望能在牧夫座的宫殿里找到治疗怪病的有效道具。

借由宫殿里发现的狂人石，研究所开发出了驱除凭依灵体的专用工具“MK型治疗器”。治好了舰内被凭依的队员后，我方要再次赶到海豚座的迷宫中救助其他队员。

流程

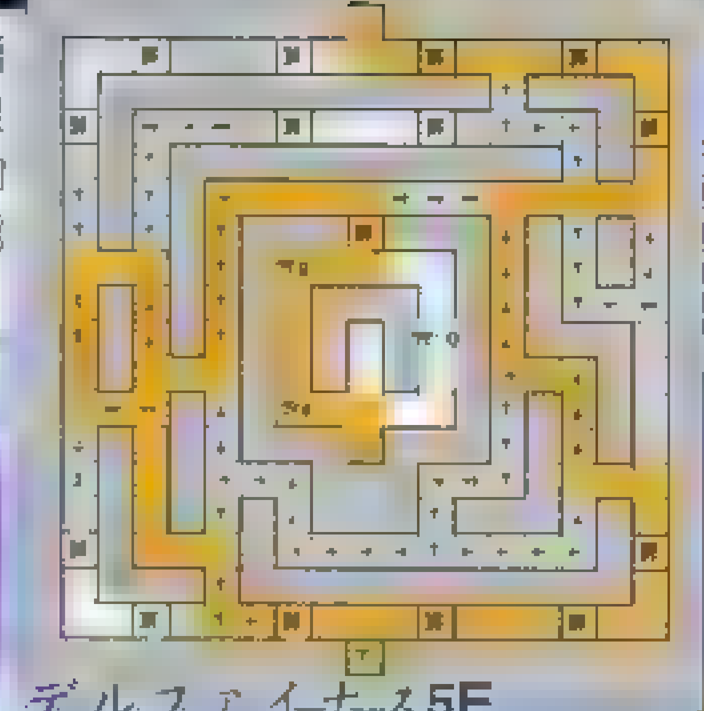




主线任务14 デルファイナス奇症の队员を治疗

主线任务16～主线任务17 デルファイナスのロゼッタ入手～ゴア队长遗体纷失の调查（追加）

格亚队长的遗体被灵体凭依而加入了恶魔的阵营，尽管他一再劝诱我方共同制裁人类，但并没有向我方发动攻击。在打倒多个灵体后，海豚座的大恶魔阿修罗现身，他主张人类已经丧失了美好的灵性，需要注入灵体来进化人类的灵魂，而面对主人公用治疗器驱逐灵体的行为，阿修罗露出了狰狞的獠牙。



デルファイナス5F

流程

デルファイナス 1F～2F

◆在2F的[illegible]发生固定战斗[illegible]弱点为火焰[illegible]冰结[illegible]电击[illegible]疾风中的随机一种[illegible]其释放的[illegible]会让我方陷入[illegible]状态[illegible]事先要准备好解除道具[illegible]

デルファイナス 3F

◆在E2和E3分别与恶灵交战[illegible]◆[illegible]被灵体凭依的[illegible]队长劝诱是否放弃人类对地球的支配权[illegible]选择[illegible][illegible]

デルファイナス 4F

◆在E1获得[illegible]

レッドスプライト号

◆移动到[illegible]获得主[illegible]这样在[illegible]区域[illegible]显示。

デルファイナス 4F

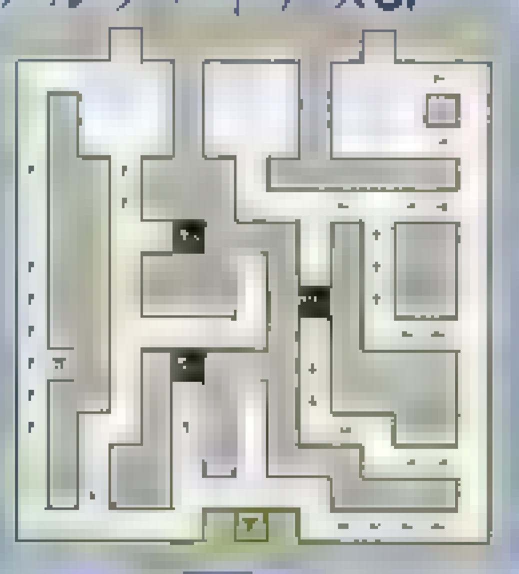
◆在E3与魔王[illegible]对话[illegible]被问及是否要[illegible]人类自身的灵体[illegible][illegible]恶魔才是原因[illegible]

[illegible]悪魔がその原因だ

BOSS战：魔王アスラ

[illegible]该BOSS火焰反射，冰结弱点，擅长物理与火焰攻击，我方队伍不要有物理弱点的仲魔，另外最好用雄叫び、牙折り削弱他的攻击力。BOSS的アスラロー[illegible]为附带全员混乱效果的物理攻击，混乱的队员会无视指令攻击，只有等回合经过才能恢复，注意第一回合BOSS必定使用这招，全员防御后从第二回合开始进攻。

◆BOSS战结束后魔王[illegible]获得魔王[illegible][illegible]◆自动返回レッドスプライト号



デルファイナス6F

デルファイナス7F

デルファイナス 5F

◆按照图中橙色标识的最短路线移动到6F。

デルファイナス 6F

◆按下E1的按钮让水流逆流，接着移动到7F。

デルファイナス8F

デルファイナス 7F

◆依次按下E1和E2处的按钮改变水流位置，到E3处与悪霊かたちなきもの×2战斗。◆再次顺着水流按下E1和E2两处按钮，到[illegible]与悪霊かたちなきもの[illegible]返回4F。

波江座

主线任务23 バニシング・ポイントを发见せよ

理论上波江座已经是我们的最终站，只要能逃出这里就可以返回地面。联合国方面制定了以核弹消灭异空间的计划，并称已经用计算机模拟成功，等调查队返回地面后就实行最后的爆破计划。在波江座的迷宫内已经找到了关键传送点，但现在还没有办法接近。这时，人工智能亚瑟召集所有队员紧急返回舰内，告知在龙骨座的内部发现疑似调查队最后一艘失踪的登陆舰Gigantic。

流程

エリダヌス 2F

◆……E2处获得稀有forma……耐性……

エリダヌス 1F

◆在E5唤醒睡着的队员 ◆在E2使用耐性……エリア进入下一区域

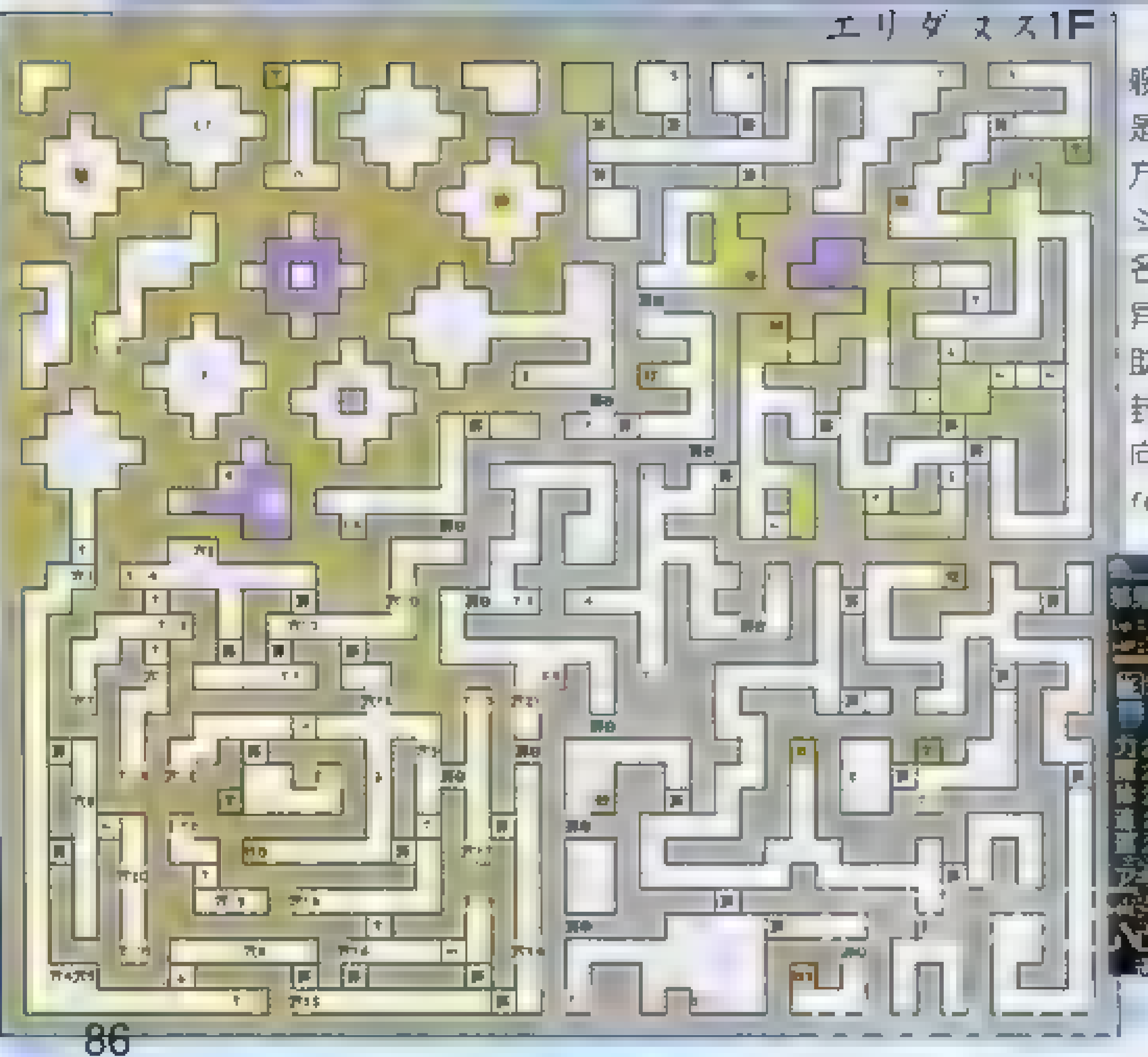
エリダヌス 3F

◆经由电梯到达最上层

エリダヌス 最上阶

◆……

主线任务24～主线任务24 カリーナの舰艇反应の调查～ジャック部队への资材提供



在龙骨座我们发现了一艘人类拥有的战舰，它并不是失踪的Gigantic，而是我方主舰的原型舰Lighting，战斗性能优秀。舰长杰克是一名以积累资产为目的而进入异空间的野心家，他答应帮助我方打开波江座传送点的封锁，但前提是调查队必须向他提供几个稀有forma和forma探索技术。

エリダヌス2F

流程

カリーナ 1F～4F

◆从[illegible]的电梯上到4F ◆在4F[illegible]打开隐藏[illegible]大佐对话，被问及是否愿意与他们合作，[illegible]因为人类应[illegible]仲魔更[illegible]人和恶魔都不能轻易相信（私たち[illegible]関係を築けますかな？）人间同士[illegible]仲魔の方が信頼[illegible]信頼しない）◆前往エリダヌス

エリダヌス 1F～2F～1F～2F～1F

◆[illegible]下面的地形非常复杂，不想在里面浪费时间的话可以参考以下最短路线：◆从地图上的[illegible]到达E7，获得[illegible] ◆从E7经由[illegible]21到达[illegible]，获得[illegible]水石 ◆从E[illegible]经由[illegible]15到达2F，由2F的洞穴12落到1F，再从[illegible]到达2F，由2F的洞穴21到达1F的[illegible]，获得[illegible]エックス金属 ◆返回カリーナ

エリダヌス2F隐藏区

主线任务(追加) バニシング・ポイントを発见せよ（追加）

拿到想要的东西后，杰克大佐让调查队前往波江座的传送点前，说他们的人会在那里接应。打败这里的守护者后，原本应该回到地面的调查队却在不明力量的干涉下到达了异空间的下层。另一方面，联合国正式启动了核弹爆破计划，虽然这种将调查队视为弃子的行为声势浩大，却依然没有对异空间产生丝毫影响。

流程

エリダヌス最上阶

◆[illegible]在E5与BOSS[illegible]

BOSS战：LV43龙王ウロボロス

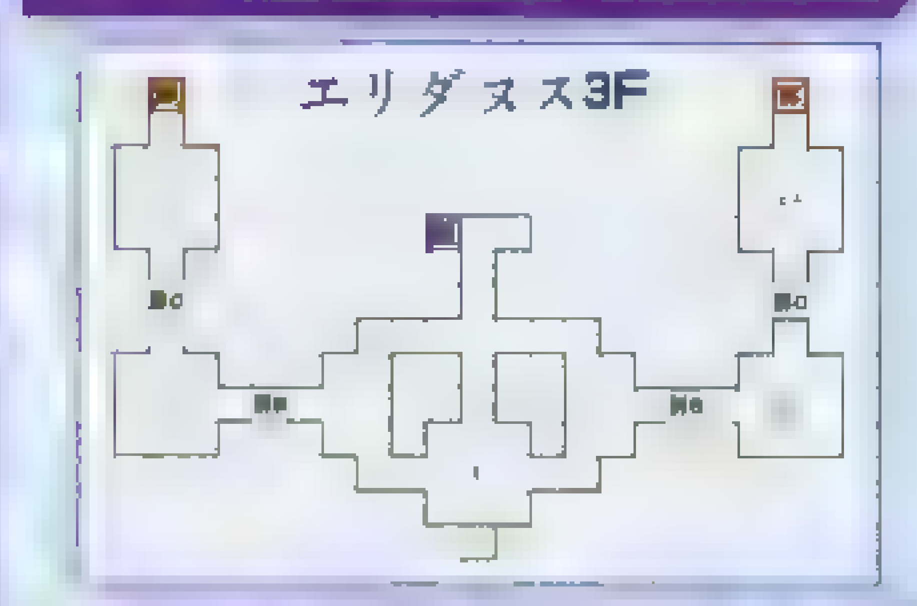
准备好大量解除异常状态的道具（デ[illegible]ス[illegible]ドラストーン、デ[illegible]スパライズ、デ[illegible]スチャーム、デ[illegible]スクローズ、デ[illegible]ストーン、デ[illegible]スダウン）来应对这个至今最难解决的BOSS吧。BOSS电击吸收（物理耐性）、破耐性，惟一的弱点是火焰。由于BOSS每回合都会给自己回复HP（20～160不等，大部分情况是160），因此理论上这一仗的取胜关键是就在我方一回合内的输出伤害必须超过160。考虑到BOSS技能灾厄の轮回会让我方手忙脚乱地在解除异常状态上花费一定的时间，而这段时间BOSS依然会不停地回复HP，因此我方每回合的输入伤害要尽量超过300，这必须借助同阵营仲魔的COOP才能办到。主人公装备上拥有强炎击的铳ラ[illegible]ドルS[illegible]为主要输出火力，另外三只仲魔至少要有两只拥有火系魔法，第三只拥有全员HP回复技能メディラマ和吸魔，专心负责回复；BOSS的マハムド是全体即死破魔属性魔法，我方恶魔最好能够对破魔免疫或耐性。

◆[illegible]

BOSS战：LV46龙王ウロボロス

虽然BOSS不再像之前会回复HP，但攻击力大幅提升，我方要使用ラクカジャ提高防御力，并用雄叫び、牙折り、タルンダ等降低BOSS的攻击力，否则很有可能被BOSS的断末波一击秒杀。注意无论是ラクカジャ还是タルンダ都只能累计3次（一次雄叫び效果等于两次タルンダ），如果累计到第4次，BOSS会用技能打消辅助效果。这一战除了跟前面一样注意破魔耐性和火焰属性的攻击外，还要提高队伍的回复效率，メディアラマ为仲魔的必备技能，HP不足时主人公的宝轮玉是救命稻草。当BOSS濒临死亡时会断末波、灾厄の轮回连发，非常恐怖。这时每回合都要保持全员满血，并让主人公及时为仲魔解除异常状态。

◆[illegible]



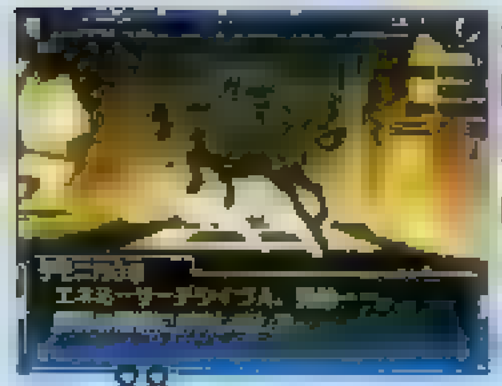
レッドスプライト号

◆[illegible]

天炉座

主线任务25 フォルナクスのエキゾチック物质

在3个不明智慧生命的干扰下，调查队没有能返回地面，而是经过量子流隧道到达了新的区域。该区域无疑比之前存在着更棘手的恶魔，凶鸟座的大恶魔再度出现并显现出真实形态。



流程

フォルナクス 1F

◆[illegible]

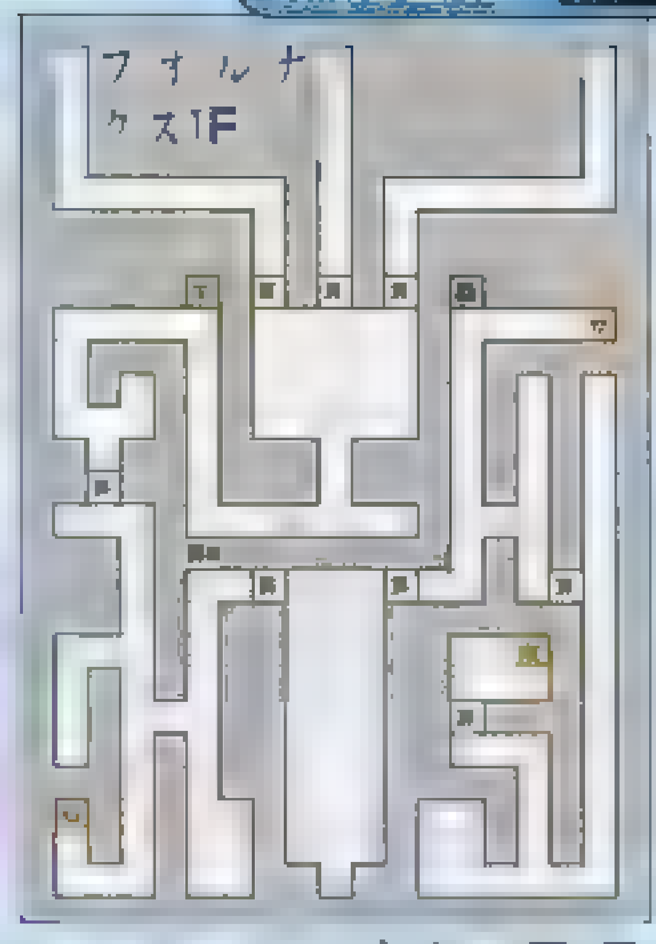
BOSS战：LV46 魔王モロク

明獣座BOSSモラクス的进化形态，火焰反射，冰结弱点，以火系魔法和物理攻击为主，以冰系魔法发动COOP可轻松击倒。

◆[illegible]

主线任务24 3体の悪魔を击退せよ

除卿筒座外，牧夫座、龙骨座、剑鱼座的大恶魔也相继在该区域再生。以消灭主人公、调查队以至全人类为目的，捍卫他们的母神。只有再次将这3只恶魔击倒才能消灭元区，但此时，出人意料的变故发生了——野心勃勃的L g ng舰长杰克在异空间内制造出自己的空间，进行着某项秘密实验。



流程

フォルナクス 1F

◆该任务要先打一左一右的两个BOSS，玩家可自由选择击倒顺序，但在击倒第一个以后，需要观看Lg ng的剧情之后才能返回该处击倒另外一个BOSS。

左侧路线

◆经由B1F一直下到B5F，从B2F开始需要连续踩上固定的落穴才能到达BOSS所在地。正确的顺序为B2F穴9→B3F穴14→B4F穴11。

フォルナクス B5F

◆在E4获得稀有forma“太阳镜”。

◆在E5遭遇BOSS，被告知“人类应该服从我们恶魔”，回答有“为什么不能共存”“你那是歪曲的想法”“你说的也许是对的”（我らはニンゲンを从える存在だ／なぜ共存できない……）。

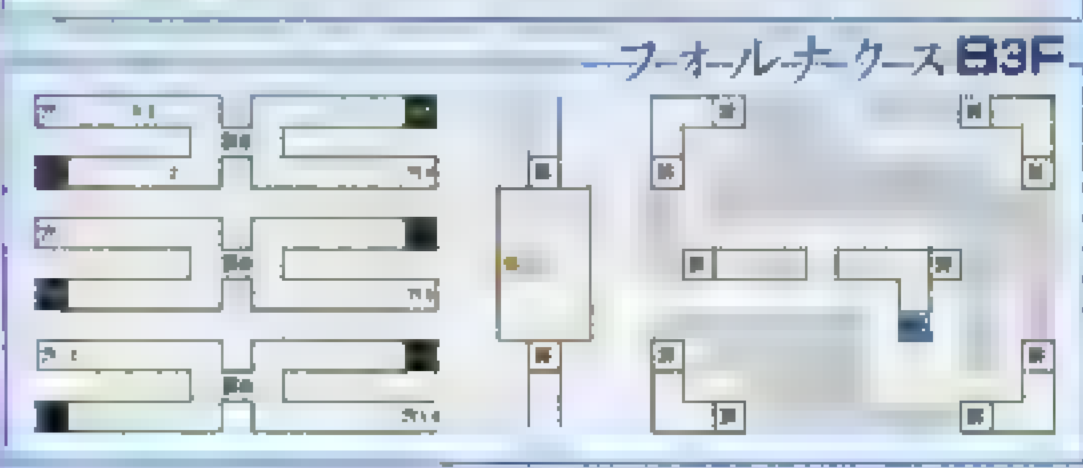
BOSS战，LV50堕天使ミスラ

火焰耐性、冰结无效、弱点为疾风。该BOSS以物理和冰系魔法主攻，幻虚梦会让我方陷入各种异常状态，尽管难度不高，但它的秩序の光会让我方仲魔即死，记得多储备几只预备仲魔。

◆击倒BOSS后堕天使ミスラ合体解禁。

フォールナークース B1F

フォールナークース B2F



右侧路线

◆右侧路线比左侧简单，一条大道即可从B1F到达B5F。

フォルナクス B5F

◆在E1获得稀有forma“卡戎月面”。◆在E2遭遇BOSS，被告知“你在死前暴露出自己的丑态”，回答有“我不会死在这里”“那又有什么可怕的”“就算死了我的灵体也能活下去”（お前も死の前に丑态をさらすか……）。

死神……

BOSS战，LV51死神オルクス

火焰、电击均是BOSS的弱点，尽管它的攻击力较弱，但能通过丸かじり和暴饮暴食恢复自己的HP，我方要保证有一定得伤害输出。召唤出杂兵カタキラウワ后，我方可优先消灭カタキラウワ或让其陷入魅惑状态，以免被元杀魔法秒杀。

◆战斗胜利后死神オルクス合体解禁。

CHECK

以上两个BOSS在击倒其中任何一只后会被紧急召回母舰，并前往ジャック部队基地，发生トメネス监视基地的剧情。之后返回打倒剩下的一只。

主线任务23 ジャック部队基地のヒメネス救出

击倒两只大恶魔后得知希梅涅斯被杰克的武装部队逮捕，需要赶快去救出他。杰克军正以恶魔做着危险的实验，想借助恶魔的力量实现自己的野心，这当然是不能够容许的。

流程

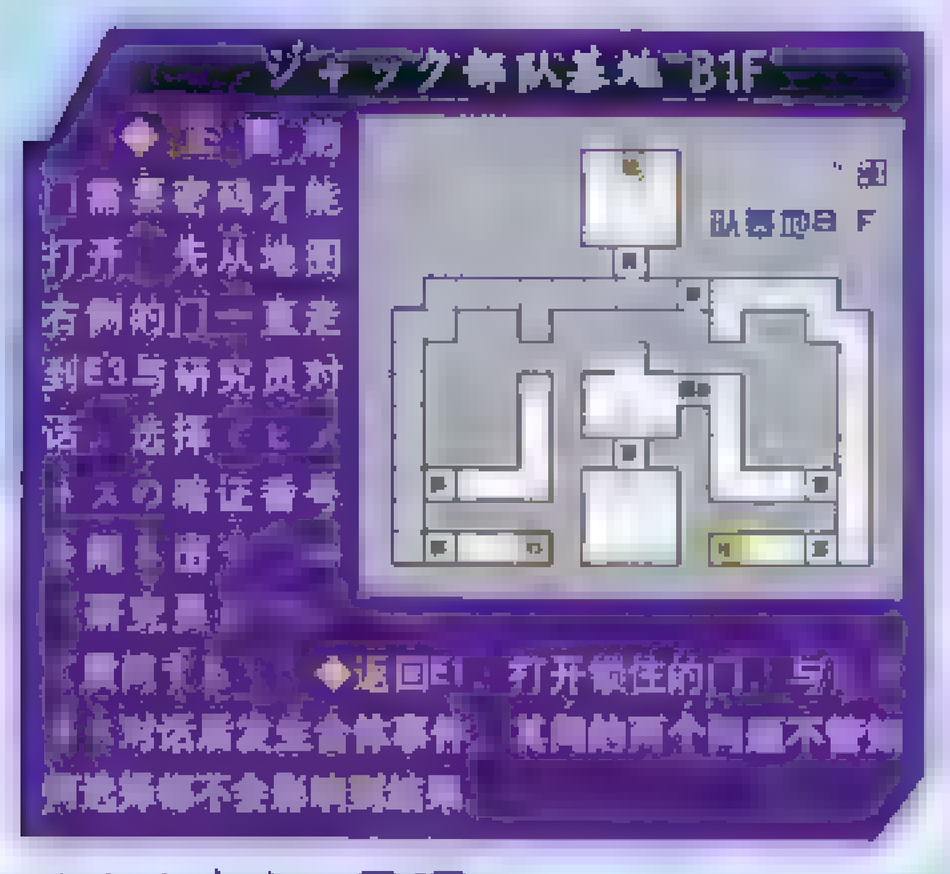
ジャック部队基地 1F

◆在E1 [illegible] 生剧情战斗

◆在E5获得稀有forme [illegible] 石 [illegible]

ジャック部队基地 B1F

◆[illegible] 门需要密码才能打开，先从地图右侧的门一直走到E3与研究员对话，选择「ヒメネスの确证番号」[illegible] 研究员 [illegible]



◆返回E1，打开锁住的门，与 [illegible] 对话后发生合体事件，其间的两个问题不管如何选择都不会影响到结果。

ジャック部队基地 1F

◆E4发生BOSS战

[illegible]

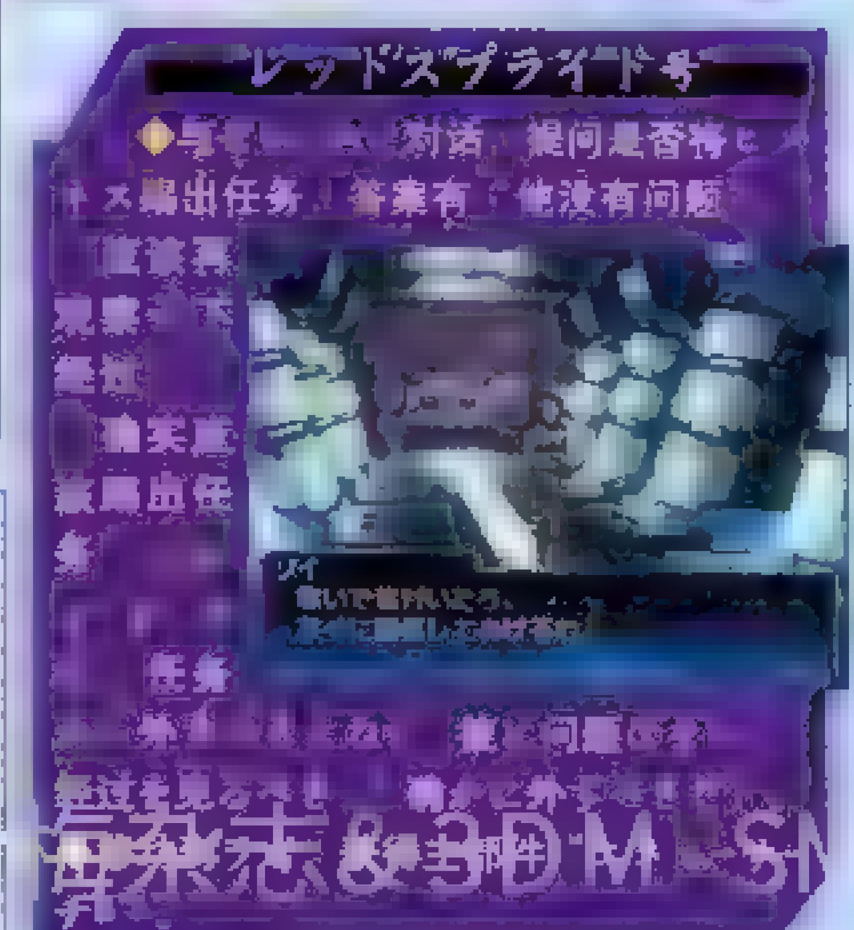
该BOSS尽管HP不多，但由于没有弱点，因此COOP战术对其无效。五月雨击为对我方全体随机攻击的重力系技能，运气不好就会被秒。加上他拥有回复1000以上HP并打消自身所有不利状态的回复魔法「[illegible]」，玩家如果没有刻意练级，几乎不可能以正常打法赢得本战的胜利。事先要做好如下准备：准备两只以上拥有火系魔法的仲魔，准备一只LV25外道「[illegible]」或LV31凶鸟「[illegible]」，资金足够可两只都做，主人公装备上火系枪和拥有枪耐性的防具。

攻略过程分为两个步骤。第一步，让主人公和仲魔以火系魔法发动COOP，尽快消灭邪鬼「[illegible]」，有条件的话可以用辅助魔法降低BOSS的攻击力。消灭了「[illegible]」以后进入第二步，将事先准备好的仲魔LV25外道「[illegible]」或LV31凶鸟「[illegible]」换上场，主人公一直防御并保持HP充足，BOSS一旦用五月雨击攻击我方仲魔就会对自身造成巨大的反弹伤害，如此反复可轻松将其消灭。BOSS在濒死时会使用全体万能魔法，威力并不至于秒杀我方，不用担心。

◆BOSS战结束后自动返回 [illegible] 号，取得稀有forme「宿曜镜」

レッドスプライト号

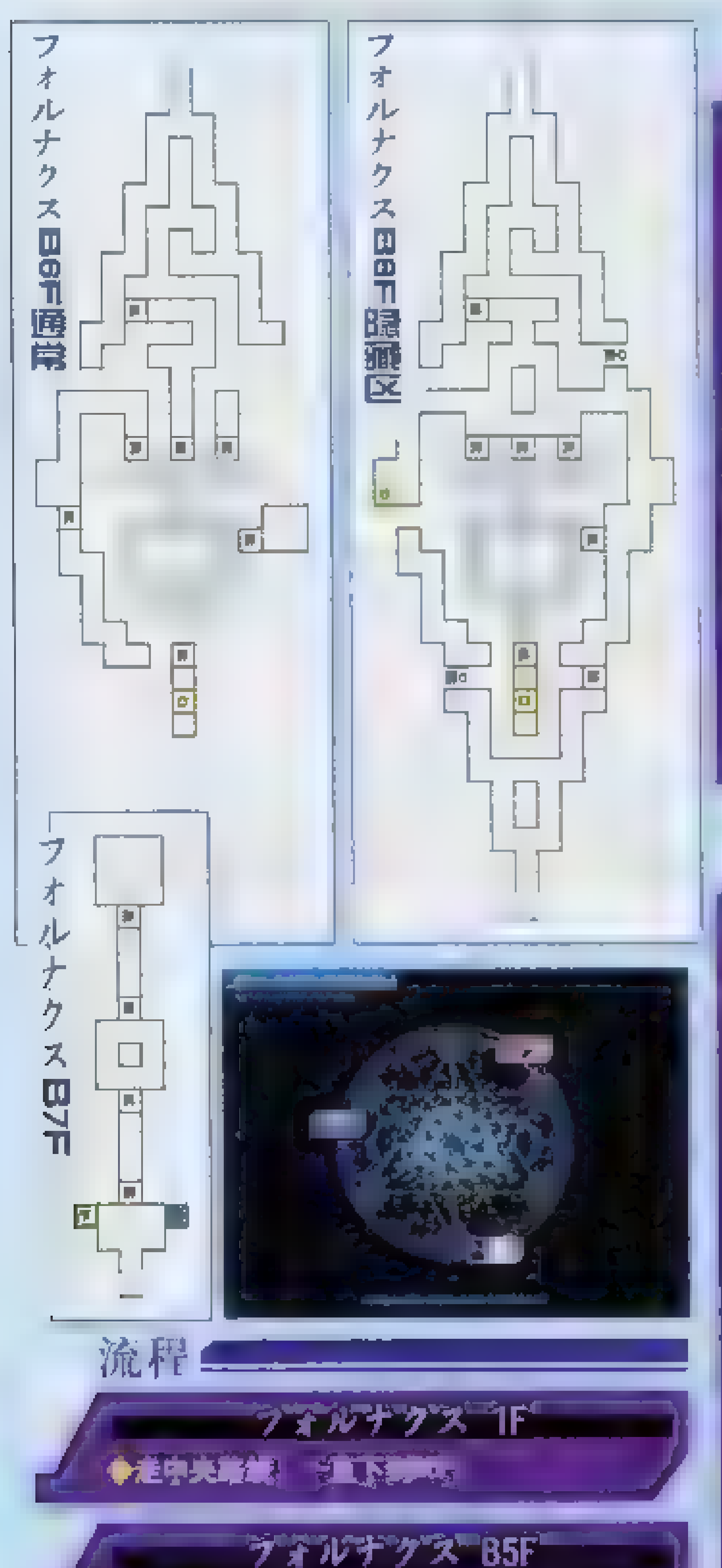
◆与 [illegible] 对话，提问是否将ヒメネス踢出任务，答案有「他没有问题」[illegible]



[illegible]

主线任务23~主线任务24(追加) フォルナクスのエキゾチック物质~3体の悪魔を击退せよ!(追加)

拥有全新的索敌部件后能发现栖息于天炉座底层的大恶魔。亚空间和恶魔都是在人类对环境无止境地破坏，人类之间互相嫉妒、欺骗、残杀等负面感情的汇集下形成的，地球的意志生出这些超自然的智慧生命，人类的出路究竟在何方?



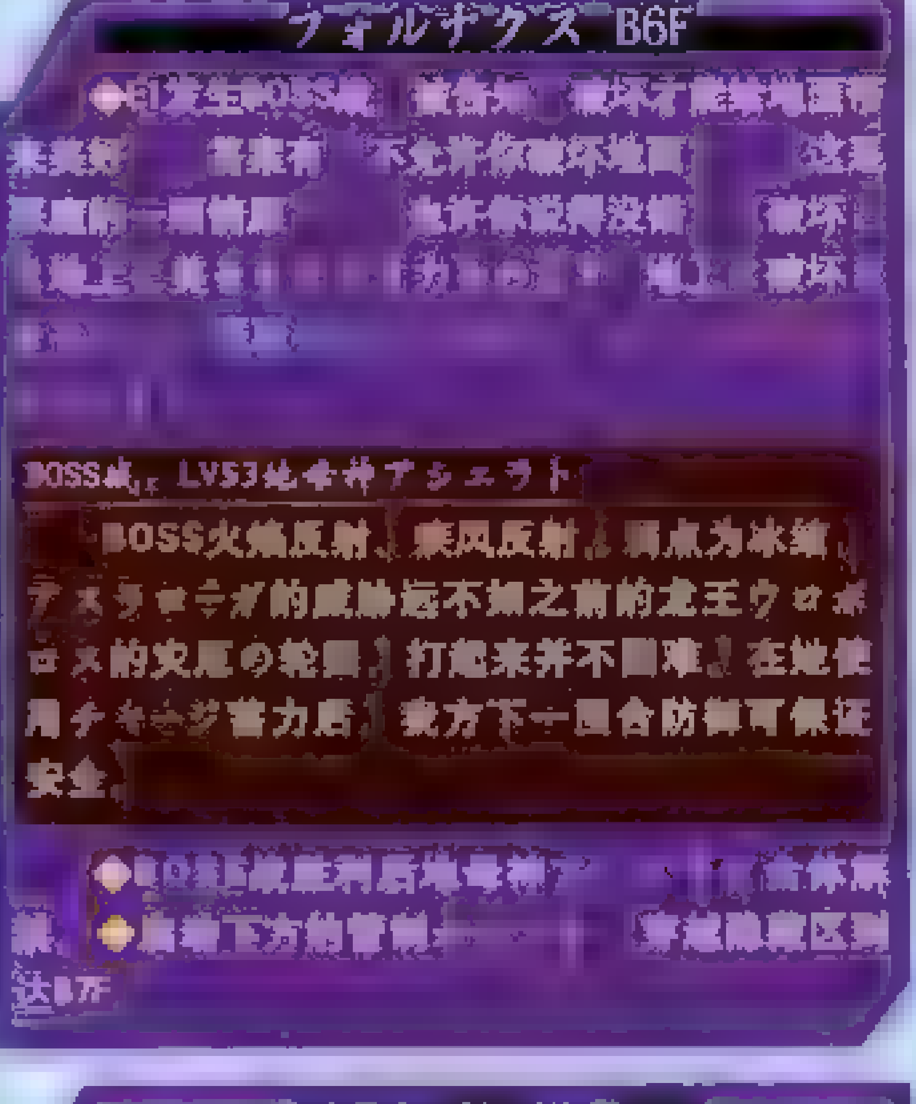
流程

フォルナクス 1F

◆走中央路线，一直下到B5。

フォルナクス B5F

◆在E3发生战斗 [illegible] 小心，只要主人公没有火焰弱点就可轻松通过。



フォルナクス B6F

◆E1发生BOSS战 [illegible] 破坏才能将地面再来 [illegible] 不允许你破坏地面 [illegible] 恶魔的一丽情原 [illegible] [illegible]

BOSS战：LV53绝命神アシェラト

BOSS火焰反射、疾风反射，弱点为冰结，アスラローテオ的威胁远不如之前的龙王ウロボロス的灾厄の轮圈，打起来并不困难，在她使用チャージ蓄力后，我方下一回合防御可保证安全。

◆BOSS战胜利后 [illegible] ◆ [illegible] 下方的 [illegible] 穿越隐藏区到达B7F

フォルナクス B7F

◆在E1发生BOSS战

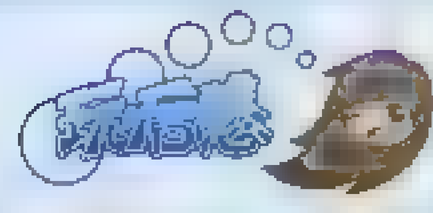
BOSS战：LV55邪龙ティアマト

火焰无效、冰结吸收，弱点为电击，该BOSS强度远不如龙王ウロボロス和[illegible]，[illegible]大地为全体冰结攻击外加给自己回复HP，威力中等，不会秒杀我方，这仗的关键是保持高伤害输出，以タルカジャ和ラクカジャ提升我方攻防，电击魔法形成的COOP和物理系仲魔的怪力乱神都能有效地削减其HP。

◆战斗胜利后邪龙ティアマト合体解禁，获得邪龙の[illegible] EX物质：For[illegible] ◆自动返[illegible]

CHECK

本战结束后，调查队会航行到酷似卿筒座的新区域天鹤座。从天鹤座开始，根据主人公的阵营不同，游戏会产生LAW、NEUTRAL和CHAOS三个分支路线，导向不同的结局。在下辑会登出三条路线的全详细攻略流程。



游戏的主题归根结底很简单，折射出的实际社会问题和环保问题并没有什么玄虚之处。由于深度要素丰富，玩起来很容易忘记时间，探索迷宫与恶魔合体的乐趣纯粹到极致，喜欢《女神》的玩家应该又满足了。

《蓝龙》系列，从初代开始到现在已经推出了第三部作品，不过这三部作品都分别由三个不同的公司负责制作，这次类型为A·RPG的本作能带给大家怎么样的惊喜呢，跟随我们的攻略继续往下看吧！

系统介绍

游戏系统

操作简介

+字键	移动
A	攻击
B	防御（B+方向键为翻滚）
X	菜单（更换角色，更换装备或影子时）
Y	更换装备时旋转人物
R	转动视角

游戏虽然也对应全触控操作，不过操作起来相当不顺畅，因此还是建议使用一般的按键操作方式进行游戏。

菜单介绍

装备

本作采用了纸娃娃系统，因此不管是武器和装备造型都能如实地在角色身上体现出来，不过游戏中只有主角更换装备的效果才有所改变，其他同伴的装扮不会因变更装备而改变，武器则不管是主角还是同伴都会改变，游戏中同行的同伴很多，不同的同伴都有自己能使用的武器类型，不同的武器攻击次数和攻击方式也各不相同，因此大家在选择同伴和武器时要结合使用的影子和

影子

在本作中，每个角色都拥有影之力，并且影子的种类是可以自行更换的。不同的影子成长的侧重点、对角色能力的影响以及魔法的习得都是不同的。游戏中影子的种类一共有6个，只有装备了影子的在场成员进行战斗或拾取对应影子的经验值后才能累积经验升级。想要培养全部6种影子，刷怪练级就在所难免了。

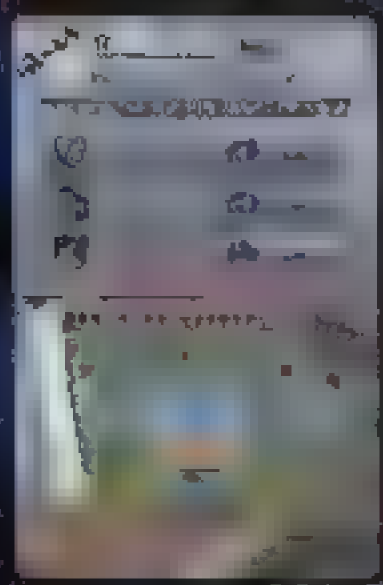
ドラゴン（神龙之影）	重视攻击和HP成长的影子，其技能大部分以单体攻击魔法为主，推荐装备人选为攻击力高的角色
タウロス（巨牛之影）	重视MP和魔法攻击成长的影子，技能以回复和辅助魔法为主，推荐装备人选为各项能力平均的角色
フェニックス（凤凰之影）	重视魔法攻击成长的影子，技能以大威力群体魔法为主，缺点是HP成长太低，推荐装备人选为HP和魔法攻击力高的角色
デビル（恶魔之影）	重视MP和魔法防御成长的影子，技能以暗属性和各种附加异常状态的魔法为主，推荐装备人选为HP和MP较高的角色
メカロボ（机械之影）	各项成长值都比较低的影子，技能以各种辅助系魔法为主，在后期BOSS战时能起到很大作用，推荐装备人选为HP和防御力较高的角色
ヘラクレスカブト（甲虫之影）	重视HP和物理防御成长的影子，技能以各种防御以及减少受到伤害的魔法为主，推荐装备人选为攻击力和防御力较高的角色

10 最后三种影子需要影子的平均等级达到10级、20级时才能使用。

任务

游戏中存在许多主线以及分支任务，当出现任务时地图上会以十分明显的徽章标识注明任务的位置，与需要帮助的NPC对话后便可以接受任务了。未接受的任务为银色徽章，接受后的任务为金色徽章。接受任务后可以在菜单的任务栏里查看该任务的具体描述以及完成情况。游戏中许多同伴的加入、合成道具的获得都和完成任务有关。

BOSS挑战



完成第一个迷宫的探索后，世界各地会出现通往异世界的门，而门的后面都隐藏着实力强大的怪物，将它们击倒后可以获得不错的武器、装备以及合成素材，不少强力装备所必需的素材都必须通过打倒门里面的BOSS才能获得。调查门的时候会显示门后怪物的难度以及等级，打倒BOSS后还会追加击败该BOSS的最短时间以及队伍击败BOSS时的队伍阵容等信息。

合成

完成マサムネ的任务后就可以开启合成功能了。合成分为强化合成和创造合成两种。每件武器或装备都有自身的等级、附加能力、最大能力值和当前能力值，武器或装备的最大能力值只和武器等级有关，如果获得等级提升苹果，可以将最低级的D级武器提升到最高级的S级。除了样子丑点外，其能力和同级别的武器是没有差别的。只要将同类型的武器或道具合成就可以提升该武器或道具的当前能力值，从而获得强力的装备。各种附加能力则可以与某些附加特殊能力的道具进行合成。将两种特定的物品进行组合可能合成出新的装备，因此称其为创造合成。将流程中或宝箱里得到的合成书交给マサムネ后就可以在合成的时候按Y键直接寻找书里记载的合成物了。本作中可以通过创造合成出的物品非常多。

记录点

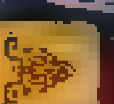
游戏中存在两种记录点，一种是橙色的记录点，这种记录点只有保存游戏这一个功能，不过整个游戏中这种记录点的数量屈指可数。另一种是蓝色的记录点，在蓝色记录点不但可以保存记录，还可以直接返回研究所（ラボへ戻る）以及调整队伍配置（パーティ编成）。很多时候在完成迷宫的冒险后直接使用记录点回到研究所比系统提供的直接返回迷宫入口处的传送门还要方便快捷。

战斗系统

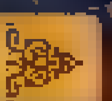
战斗

本作的战斗主要分为普通攻击、防御、躲避以及使用魔法四大要点。角色的普通攻击和装备的武器有关，不同的武器可以攻击的次数和攻击动作都各不相同。防御是游戏中经常会用到的技巧，防御不但能将所有的伤害减半，更能防止被敌人击倒或者吹飞，在某些BOSS战里能起到很大的作用。躲避也是战斗中需要经常用到的技巧，普通攻击时随时可以按下防御键取消攻击，因此在攻击时看到敌人使用魔法或者是进行攻击的话可以立即按下防御键再配合方向键躲开敌人的攻击。不过躲避时的角色并不处于无敌状态，这也让这个技巧的实用性大大降低。长按攻击键就可以蓄积左下方影子的魔力槽，蓄满之后就可以按方向键选择魔法并释放了。使用魔法后魔力槽会开始冷却，要等魔力槽完全冷却后才能再次使用魔法。MP会随着时间不断回复，攻击敌人可以加快MP的恢复速度。

蓝龙 异界的巨兽

魔法 

每个影子都有自己的魔法，影子升级后会习得新的魔法，在菜单界面选择"スキル"就可以装备魔法了。一开始我们只能装备三个魔法，之后每增加一个影子可以多装备两个魔法，最终我们可以同时装备九个不同的魔法。装备的魔法只归主角使用，其他的同伴会根据装备的影子来决定对魔法的使用。所有影子的魔法都是可以使用的，如何配置数量众多的魔法在游戏的后期是很值得玩家思考的一件事。装备上克制BOSS属性的魔法并对其使用往往可以达到事半功倍的效果。

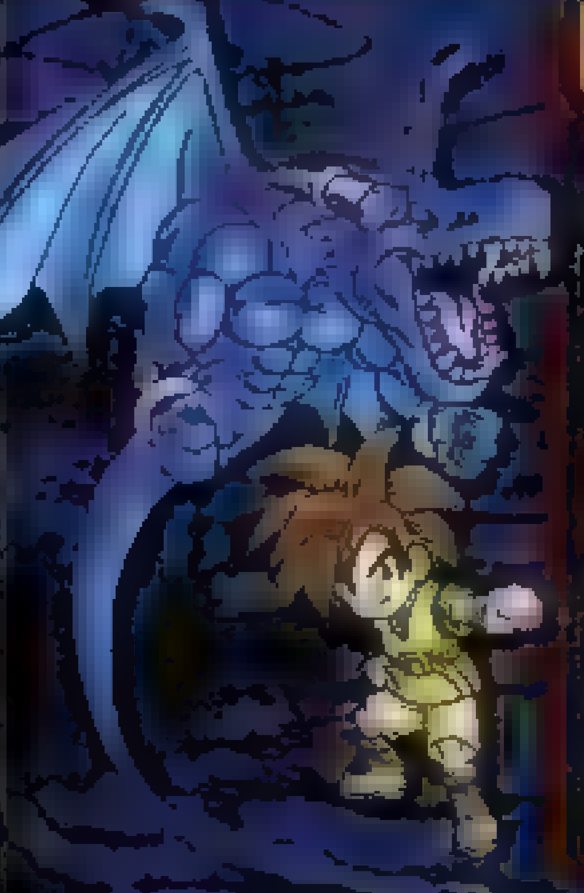
GAME OVER 

由于本作中同伴的AI实在比较低，在面对敌人时除了能第一时间使用比较实用的魔法外，几乎没有其他优点可言，并且很多时候都会傻傻地站在敌人面前等待敌人的攻击，被攻击时甚至连防御和躲避都不会使用，因此在迷宫中同伴死亡的事情经常发生。不过只需要等待一段时间后同伴就会自动复活，只要玩家控制的主角不死，就不会出现GAME OVER的情况。因此在BOSS战里我们的首要目标就是保证自身的生命安全，只有自己不死才能有更多的机会与BOSS周旋。

序幕

一阵响声之后，两个长相丑陋的古代人从保护舱里苏醒过来，看样子他们已经沉睡了很长的时间了。虽然两人沉睡已久，但是他们对自己醒来后的目的却是十分清楚，他们要找到"那个东西"。穿过几道走廊后，两人来到放置"那个东西"的大门前。当两人走进房间后不久，随机传出两声惨叫，紧接着耀眼的白光覆盖了所有人的目光。

ネオシブラルキューブ



剧情

在消灭掉古代人来耶（ネネ）后，世界迎来了和平。在两年的时间里人们也渐渐学会了使用"心之光"的力量，因此能使用影子力量的人也越来越多。不过这一切都在一阵耀眼的白光中化为乌有，这是我醒来之后附近城里的大叔告诉我的情况。就目前的情况来看我是惟一能使用影子力量的人了，也许是白光出现的时候我还在睡觉的缘故吧。

很快，我就在城镇里结识了修（シュウ）、克鲁克（クルック）以及吉罗（ジーロ），在修的引荐下我见到了这里的主人——基普拉露王（シブラル王），通过王和吉罗的分析，发现众人失去力量和我的苏醒以及遗迹有着某种联系，作为可以使用影之力的我自然愿意帮助大家找回这宝贵的力量，不过在遗迹里误打误撞后不但没有帮大家找回原有的力量，并且还触动了某个机关让城里出现了许多来路不明的门，看来

流程

游戏开始后我们要控制两个古代人往右走前往"那个东西"的所在地，一路上会有战斗相关教程，玩家也可以借此熟悉一下战斗的操作方式。剧情之后玩家就可以正式操作之前选定的主角开始冒险了。往上走通过传送阵来到上层，途中打不开的门直接无视掉，乘坐电梯就可以离开这个古代遗迹了。进城后会遇到系列的主人公们，根据提示不断前进即可，进入有女孩尖叫的花园后开始与怪物战斗，之前可以将武器和装备都装上以加快消灭敌人的速度，这场战斗随便使用个魔法就可以对敌人造成大伤害。

离开花园后前往旁边的道具店触发剧情，之后往地图上方走进入王宫，和ジブラル王接触后他要求我们去遗迹调查大家失去影之力的原因，シュウ和ゾラ加入队伍。出城之前可以从王宫左下角入口进入，在这里王为我们安排了住宿的地方，这里可以免费休息、记录以及存放物品。接着出城往遗迹方向前进，途中三人掉进了通往遗迹的洞穴，从这里一路往前就可以到达遗迹，路上依旧有不少关于战斗系统的讲解，路的尽头就是游戏的第一场BOSS战了。

BOSS战

蛇尾鸟身的怪鸟，它的攻击力对于平均等级只有1级的队伍来说算是非常高，只要两下就可以让一个同伴倒地，而且它还拥有范围性攻击技能，因此此战需要随时注意回复。MP在战斗时会自动回复，因此我们控制的主角就不要靠近BOSS，在远处使用各种魔法辅助队友进行攻击即可，不过要尽量留下使用回复魔法的MP，这样就能保证队友随时都处于可战斗状态。

剧情

在洞穴里，修和佐拉（ゾラ）发现在我使用影之力时可以引导身边的人恢复使用影子的力量，看来在我身上隐藏着不为人知的秘密。另一方面，失去影之力的基普拉露王意志十分消沉，这两年来自己通过努力建立起一支能够使用影之力的精英护卫队，借助着他们强大的力量，让自己的臣民们免受怪物的攻击，这曾经让基普拉露王非常自豪，不过当失去影之力后，所有人包括自己的战斗力大大削弱，再加上怪物的突然出现，让这位曾经意气风发的王一时间束手无策，甚至打算自暴自弃并取消精英护卫队的编制。为此，身为护卫队队长以及基普拉露王的好友，佐拉打算说服基普拉露王恢复到两年前不能使用影之力的精神状态，不过基普拉露王显然对这种力量太过于依赖，一气之下佐拉离开了王宫独自一人来到地下进行特训，就算没有影之力也要凭自己的真正实力守护国家的安全。

由于担心佐拉的安危，基普拉露王希望借助我的力量一起寻找佐拉的下落，对于乐善好施的我来说自然是义不容辞地答应了王的要求，最终我们在地下城找到了独自修炼的佐拉，看到身为昔日同伴的佐拉为了保护自己和臣民而努力到如此程度，自己也觉得十分内疚，拿起剑就往深处走去，不过现在又轮到佐拉担心了，佐拉此行的目的是想让王明白只要通过努力，就算没有影之力也是可以拥有强大力量的，可王却自己修炼了起来，要是在这里被怪物所伤那罪过就大了，找到王并向他说明情况，这时王终于理解到了佐拉的苦心，她是要通过行动让王能更加安心地执政，比起强大的力量，如何令臣民感到安心，让国家更加强大，这才是王更应该关心的问题。

流程

拨动机关后来到有电脑的房间，调查电脑发生剧情后城内出现了许多门，同时主角学会新的能力，前方挡路的巨石可以轻松劈开，返回城内广场中央调查门之后选择第一项跟随シュウ和ゾラ来到研究所，在研究所和シュウ旁边的研究人员对话后离开研究所来到王宫向ジブラル王报告情况，接下来便可以在城内接受任务了。离开王宫来到ヤサラトの家附近发生剧情，进屋与ヤサラト对话并选择好出战队员后便开始与三波杂兵的战斗，战斗结束后ヤサラト加入队伍并且开启合成系统，此时部分没有上锁的门可以进行攻略了，不过以我们目前的等级去挑战是非常困难的，至少将等级提

返回王宫后来到阳台触发ゾラ出走的剧情，之后在王座和ジブラル王对话接受寻找ゾラ的任务，从王宫右下方的入口进入后往前走就可以来到地下城，中途挡路的大门是可以破坏掉的，一路前进就可以找到ゾラ，被ゾラ的话打击到的ジブラル王只身向迷宫深处走去，接下来便要和ゾラ一起完成之后的路程，这里红色的龙人攻击力很高，并且会使用4连击，就算防御住也会损失不少的HP，因此建议利用翻滚躲避开它的攻击后迅速使用魔法将其干掉，好在这种敌人的数量不算多，单个应付起来也不算困难，找到ジブラル王之后开始返回城堡，途中ジブラル王为保护ゾラ和主角，自己却中了怪物的陷阱，接下来就要和ゾラ两人对付出现的三只甲虫，甲虫的攻击力很低，就算同时面对三只也不会有多大的危险，注意使用回复魔法即可。

剧情

王在我和佐拉的劝说下总算是恢复了一国之君的神态，不过影之力的消失依旧是大家最关注的问题，由于我是通过传送才来到这片大陆上，并且之前调查古代遗迹时传送阵也已经消失不见，因此王推测我最开始的所在地有可能是其他大陆上隐藏着的古代遗迹，于是王要求我到其他大陆上去寻找并调查令影之力消失的原因，并且特意批准我使用研究所里古代人遗留下来的科技产品——可以前往其他大陆的飞船。

流程

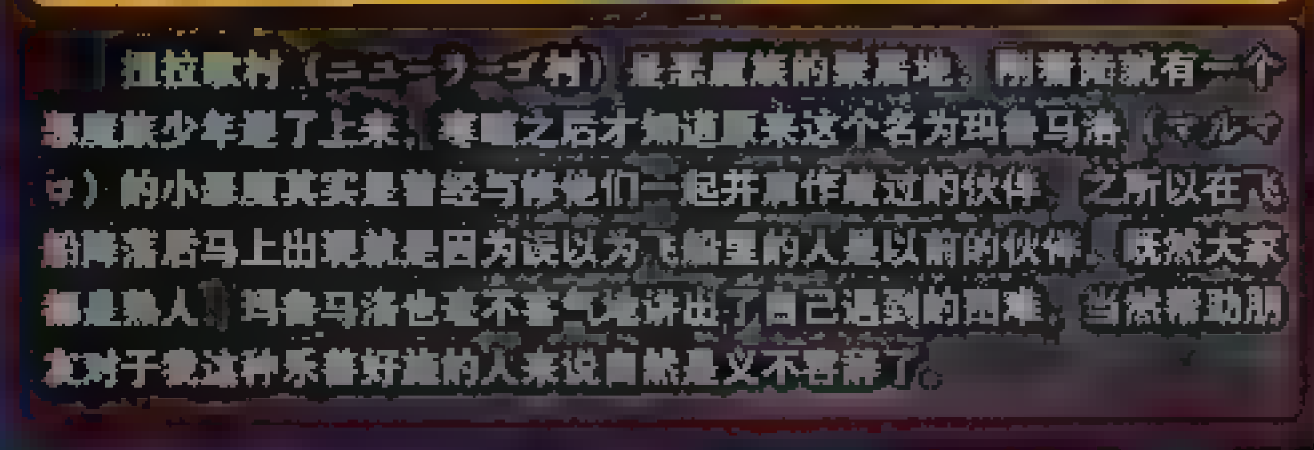
返回城堡发生剧情后前往メカット研究所与研究员对话后得知飞船缺少最关键的零件——引擎，通过古代检索机得出的资料显示合成飞船引擎的关键材料是超メタル和永久机关のかけら，来到居住区フージラの家打听关于超メタル的消息，结果消息没打听到，倒是听这老头子说了一堆废话，剧烈的震动后隔壁房间的地板出现了一个大洞，和フージラ对话后便可以进入洞穴进行冒险了（这里将シェウ编入队伍里，途中会发生爷孙俩斗嘴的剧情），洞穴里岔路不算多，中途有不少宝箱需要绕远路后才可以开启，并且这里的敌人实力又有所增强，洞穴第三层的绿色龙人重击后附加眩晕效果，因此玩家操作的主角一定不要近身攻击，一旦眩晕了那就基本离游戏结束不远了，NPC的AI实在是太低太低了，如果实在觉得难度太大可以先去强化合成一下装备后再来攻略洞穴，洞穴的终点就要面对熊怪的攻击了。

BOSS战 熊怪的攻击力比较高，不过攻击之间的间隔时间很长，而且几乎不会进行连续攻击，因此我们只需要在躲过或者防御住它的攻击后就可以安全地进行还击，并且普通攻击对它造成的伤害还不错，只要随时与熊怪保持距离，不承受它的正面攻击就会比较安全，至于脆残的NPC就让他们冲上去慢慢砍吧，随时注意回复自己的血量就OK了，反正NPC倒地一段时间会自己复活。

打倒熊怪后获得关键道具超メタル，继续前进会发现沉睡中的古代兵器，打开旁边的宝箱可以获得能量球，将足够的能量球交给沉睡中的古代兵器后就能令它苏醒，今后迷宫的绿色宝箱中可以收集到各种能量球，返回城里研究所向研究员打听永久机关のかけら的情报后获得地下洞窟的钥匙，出城来到地下洞窟，在打蛇尾猫身怪附近的分かれ道处使用钥匙卡片后就可以开门继续前进了，在古代の遗迹5的红色宝箱里找到关键道具永久机关のかけら，离开时再次遇到之前的蛇尾猫身怪，这其实就是之前那个BOSS的加强版，打法请参考第一场BOSS战，由于队伍等级有所提升，实际战斗难度低于第一场BOSS战，然后返回合成屋将超メタル和永久机关のかけら进行合成后得到引擎，然后再和研究所里的研究员对话即可完成任务，接下来就可以乘坐飞船在多个立方体世界穿梭了。

在前往其他世界之前，可以先到居住区的桥上以及城下町的旅馆里接到两个分支任务，分别是帮助シェウ和ジーロ找到三颗药草以及帮助クルック和サーリア找齐需要的道具，完成任务后ジーロ和サーリア会成为同伴。

ネオンブラルキューブ



剧情

纽拉歌村（ニューラーゴ村）是恶魔族的聚居地，刚着陆就有一个恶魔族少年迎了上来，寒暄之后才知道原来这个名为玛鲁马洛（マルマロ）的小恶魔其实是曾经与修他们一起并肩作战过的伙伴，之所以在飞船降落后马上出现就是因为误以为飞船里的人是以前的伙伴。既然大家都是熟人，玛鲁马洛也毫不客气地讲出了自己遇到的困难，当然帮助朋友对于像这种乐善好施的人来说自然是义不容辞了。

流程

飞船着陆后来到ニューラーゴ村，剧情后接受任务，マルマロ加入队伍。进入月间广场的房间后发现マルマロ的父亲被妖怪缠身，接下来要玩一个小游戏，マルマロ的两个弟弟会分别从左右两边往病人床边走去，我们的任务就是阻止这两个小家伙到达床边，用触控笔点击小家伙就能将他们打退一段距离，不过同一个小家伙不能连续打两次，因此我们需要在中间的平台左右依次攻击两个小家伙，撑过1分钟就可以完成游戏了。之后缠在マルマロ父亲身上的妖怪实体化了，接下来要在限定时间内消灭总共三拨五个敌人，萝卜一样的敌人实力很一般，只是两只同时出现的时候要迅速离开敌人的攻击范围并使用加血魔法，不然脆弱的NPC同伴可是会被萝卜无情地揍死。战斗结束后マルマロ正式加入队伍，接下来就可以乘坐飞船前往其他世界冒险了。

メカニックキューブ

剧情

有道是，机械是男人的浪漫情怀，因此这个十分机械的星球应该是能让纯爷们肾上腺素急速分泌的地方，不过事实却无情地打击了处于幻想中的人们。飞船刚刚着陆就听到了求救声，原来是一个机器人正在被一群机器人殴打……在救下这个自称天才漫画家的机器人后，它告诉大家这个星球的深处藏着一个巨大的宝藏，同时也请求我帮助它一起寻找这个宝藏。途经奇怪的房间并调查日记后总算是将这个机器人的身世搞清楚了，原来它是一位名叫鸟山明的人费尽精力制作出来的继续自己漫画生涯的天才漫画机器人（看过《阿拉蕾》的朋友应该很清楚，这个机器人其实就是鸟山明大师的自画像），而这个所谓的巨大宝藏就是鸟山明留下的关于漫画的见解。

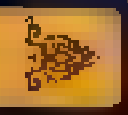
流程

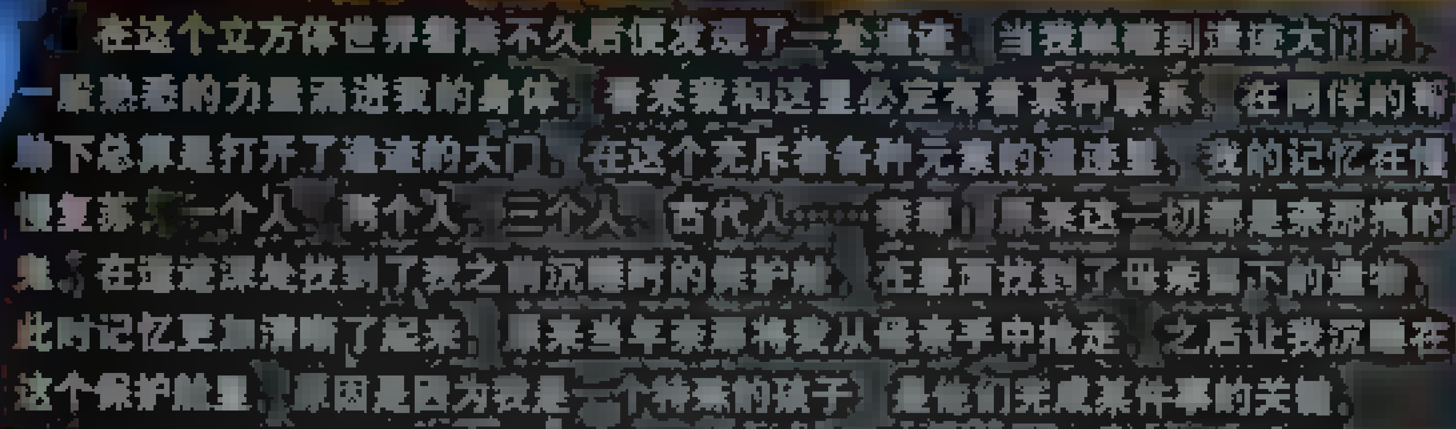
刚下飞船就碰到一个被包围的机器人，这个星球的敌人都是机械，物理攻击对它们造成的伤害比较低，因此队伍中建议配备一个擅长法术攻击的角色并给他装备凤凰或者恶魔影子。救出鸟山明并接受任务后就可以继续前进了，途中的传送带需要变换传送方向后才能继续前进。进入漫画家的房间后调查周围的物品，可以发现一些鸟山明的秘密（难道这就是鸟山明大师房间的真实写照么），将所有房间里的日记都调查一遍，最后在6F的房间里发生剧情，这里的宝箱里有合成书1，别忘了拿。出门后继续前进就是与巨大机器人的战斗了。

BOSS战

巨大的鸟山明机器人，攻击力比较高但是反应很迟缓，并且大部分招式都是物理攻击，只要将装备的防御提高到一定档次后几乎可以无视它攻击所造成的伤害，如果装备档次不够也可以通过游击战术来对付它，行动缓慢加上攻击间隔时间长是这个BOSS的最大弱点。

エレメントキューブ





剧情

在这个立方体世界着陆不久后便发现了一处遗迹，当我触碰到遗迹大门时，一股熟悉的力量涌进我的身体，看来我和这里必定有着某种联系。在同伴的帮助下总算是打开了遗迹的大门，在这个充斥着各种元素的遗迹里，我的记忆在慢慢复苏。一个人、两个人、三个人、古代人……奈那！原来这一切都是奈那搞的鬼！在遗迹深处找到了我之前沉睡时的保护舱，在里面找到了母亲留下的遗物，此时记忆更加清晰了起来。原来当年奈那将我从母亲手中抢走，之后让我沉睡在这个保护舱里，原因是因为我是一个特殊的孩子，是他们完成某件事的关键。

在遗迹的深处意外地见到了奈那，将其打败后发现原来这只是一只机器人，不过机器人奈那的一番话却让我原本清晰的记忆开始模糊起来，为什么奈那说这是为了我？为什么要让我小心另外两个人？看来想要解开我的身世之谜还没那么容易。

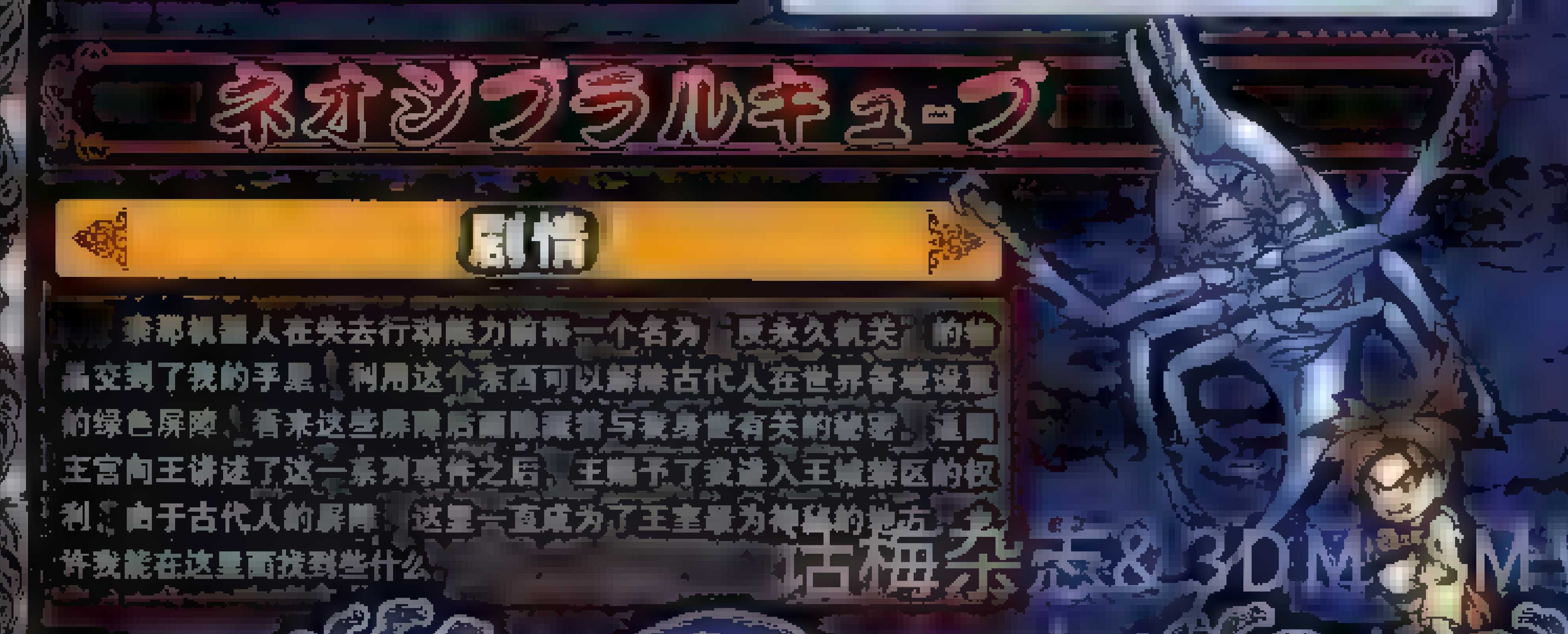
流程

此时可以返回合成屋将之前得到的合成书交给ヤサット，现在可以在合成界面按下Y键直接寻找合成书里记录的合成物了，当合成所需的两样物品都为绿色时可以直接点击合成。进入エレメントキューブ世界后径直往前走，在遗迹门前主角学会新的能力，沿途返回时系统会提示大家使用新能力开启机关。从红色宝箱里拿到关键道具"暗の光"，随后沉睡在地底的石头守护者苏醒过来，这个石头人也是属于攻高迟缓型，注意躲避就可以慢慢折磨死它，干掉它之后获得关键道具"元素のうつわ"。返回ネオジブラルキューブ，调查研究所里的古代检索机后得知想要进入遗迹就必须找齐"火の水""風の土""暗の光"和"元素のうつわ"四种材料，将它们合成后，得到三把元素钥匙并将它们安放在门前的石柱上。"風の土"在完成ニューラーゴキューブ的任务后会自动获得，加上已经得到的"暗の光"和"元素のうつわ"，剩下的就是寻找"火の水"。

来到メカニックキューブ，在B1F电梯右边处用刚获得的能力将宝箱打落到下层，然后在B2F红色宝箱里获得"火の水"，返回合成屋与ヤサット对话后获得三把元素钥匙，然后前往エレメントキューブ遗迹前发生剧情后就可以进入遗迹内部了。遗迹里有各种属性的敌人，它们都会在地面所显示的属性范围活动，只要用相反属性的魔法就可以给予它们有效的打击。遗迹深处的沉睡之间里，主角总算是想起了自己的来历与身分，继续往前走会遇到奈那并进行战斗。

BOSS战

此战难度徒然增加，除了提升队伍等级和装备外，建议给同伴换上巨牛鼻子来负责专门的回复。奈那的物理攻击力很弱，不过强力的土属性范围攻击是无法躲避的，因此一旦发现它使用这招时要立即离开同伴并选择防御。火属性魔法释放后会有一段时间的魔法演示效果，离开有魔法演示效果的地方即可。奈那HP降低到一半时会使用回复装置给自己加血，此时物理攻击只能对其造成1点伤害，不过法术攻击的威力大幅提升，要多使用魔法来抵消奈那回复的HP。此战除了需要技术外，更需要的是耐心。



ネオジブラルキューブ

剧情

奈那机器人在失去行动能力前将一个名为"反永久机关"的物品交到了我的手里，利用这个东西可以解除古代人在世界各地设置的绿色屏障，看来这些屏障后面隐藏着与我身世有关的秘密。返回王宫向王讲述了这一系列事件之后，王赋予了我进入王城禁区的权利，由于古代人的屏障，这里一直成为了王室最为神秘的地方，也许我能在这里面找到些什么。

流程

战胜索那后获得「反永久机关」，现在就可以前往之前被绿色光屏挡住的地方了。继续往前走消除屏障后发现无法打开前方的大门，然后返回ネオジブラルキューブ。路过广场时有士兵会提醒玩家门的异状，将发光的门后面的BOSS打败后可以得到フェニックスのはね，它的作用是可以让主角原地满状态复活。

来到研究所，调查古代检索机后得到月のカギ和太阳のカギ的线索，前往王宫接受ジブラル王的任务，然后从一层之前不能进入的门来到ネオジブラル深层。在墓碑处主角学会新能力，现在可以对挡路的小障碍物进行拖拽了。方法为调查障碍物后选择要拖拽的方向，按B键取消拖拽状态。这里的大部分敌人弱点为圣属性和火属性，因此可以装备上对应属性的魔法来进行攻击。一路前进来到迷宫最深处就是与虫一样的BOSS进行战斗。

BOSS战 缠在石柱上的虫同样十分难缠，近距离它会使用手进行两次攻击，远距离则会使用无法躲避的土属性魔法进行攻击，并且还会喷出毒雾进行攻击。由于远距离会被无法躲避的魔法攻击，因此此战推荐近身战，而各种增加防御力的装备自然要穿戴齐全。主角的站位尽量离同伴远点，这样同伴就不会受到附带的攻击，并且近身时可以很容易躲过大虫的毒雾攻击，然后就只需要注意回复即可。

干掉大虫后王宫地下开始塌陷，返回王宫就发现地面也受到了不小的影响，并且ジブラル王也不见了踪影。往左走进入机械地下庭园，进入庭园前从ジーロ手中拿到光る布。进入庭园后调查台柱上各种颜色的光消除与之相同颜色的拦路的植物。要是选错了颜色会中异常状态的，红色为麻痹，蓝色为封印魔法，绿色为中毒，白色为状态全回复。迷宫后几层会有多种颜色的草同时挡在门前，此时要同时选择这几种草的颜色后才能消除。在最深处干掉机器人后获得月のカギ。

BOSS战 章鱼型机器人的物理攻击很厉害，最好给自己装备上增加防御力的技能以及让队伍里一名成员使用机械影子辅助战斗。机器人受到一定伤害后触手会消失，当所有触手都被打掉后有一小段时间可以全力进攻，之后它的四只触手就会复原。要注意，触手横向鞭打的时候不但范围广，还可以把人击飞击倒，因此应该及时防御住它的横向攻击。此战的重点是尽可能增加自身的物理防御力。

デザートキューブ

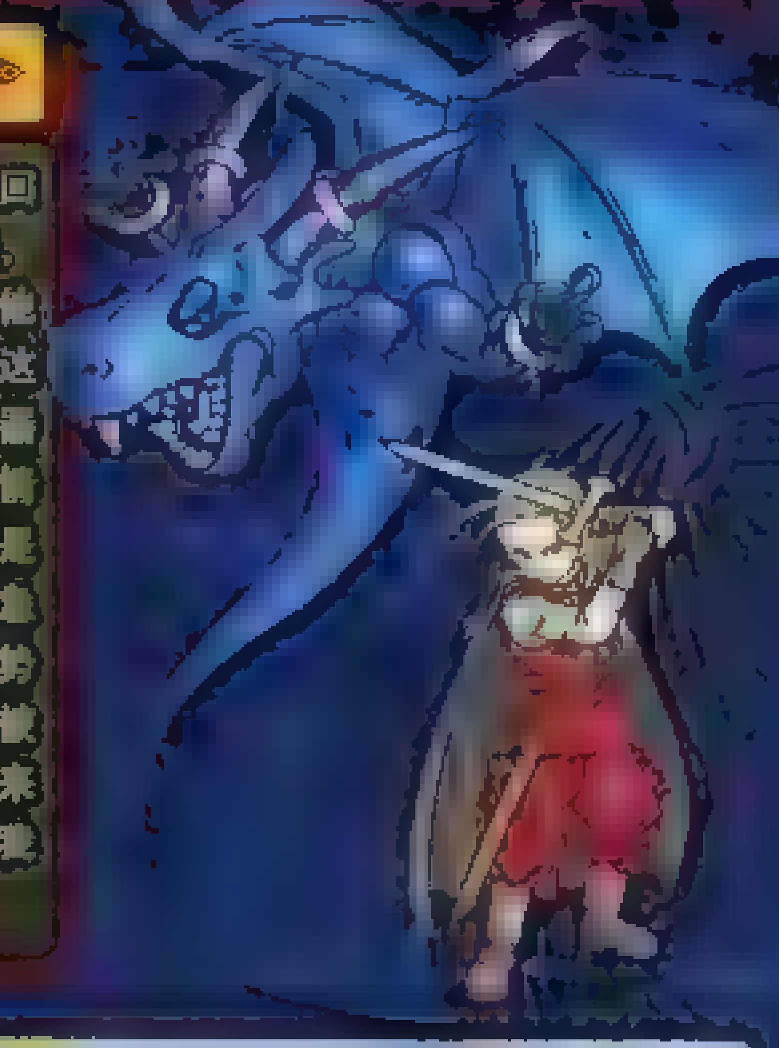
剧情

来到亚萨特（ヤサット）的家里，本该负责合成的亚萨特却在床上睡起了大觉。被叫醒后它告诉大家它做了一个梦，梦到自己回到了故乡——炎热的沙漠。根据古代检索机的提示，太阳钥匙就在亚萨特的故乡。带着亚萨特来到它的故乡时发现这里已经一片荒芜，黄沙遍布的星球上找不到一点生机，有的只是无尽的机械亡灵。在一个小村子中，我们找到了亚萨特很久以前呆过的屋子，虽然屋内已经残破不堪，但是许多地方仍是勾起了这个机器人的美好回忆。在卧室内，亚萨特主人的遗体躺在床上，从它主人遗留下来的记忆力可以看出老主人对这个几乎接近于人的机器人十分满意，不过最重要的是在这里总算是拿到了第二把钥匙。

流程

拿到反永久机关后就可以解除デザートキューブ立方体世界的限制了。刚下船就被一群机器人围攻，不过好在对方的能力并不高，一直往前走，在记录点前方有热砂挡路，这里必须将ヤサット换到队伍中才能继续前进。接受任务进入村子后会有一个巨大的机器人拦路，这个机器人的实力很弱，只会踢脚、挥手以及机枪攻击，前面两招攻击前都有很长的准备时间，基本不会中招，机枪攻击的威力小到可以忽略，并且机器人的血量也不多，与其说是BOSS不如说是个中BOSS。解决掉之后进入房间，分别在三个地方唤起ヤサット的回忆，进入卧室并发生剧情后打开

エレメントキューブ



剧情

终于拿到了太阳和月亮这两把钥匙了，接下来自然是要返回遗迹寻找影之力消失的原因以及我的身世。经过熟悉的走廊后，在最后的房间里找到了之前记忆里出现的那两个古代人，不过他们却被一种奇怪的力量束缚着动弹不得。按照那机器人所说，这两个人就是我要小心的人，不过他们俩说的话却和之前那机器人告诉我的截然相反，不过结合我模糊的记忆和目前所发生的情况来看又不像是在说谎，我到底该相信谁说的话呢？可现在不是我犹豫的时候，光之卵的力量渐渐影响着我的影之力，当务之急是要破坏光之卵夺回大家的力量。不过在我和同伴的强力攻势下，卵不但没有被破坏，反而进化成了更加强大的形态。此时被困住的两个古代人将拥有无限能量的金属交到了我的手上，看来只有强化出威力强大的武器后才能对抗进化后的光之卵。此时我也下定决心要将二人从束缚中救出来。

流程

由于ヤサネト继承了老主人的记忆，此时可以先去合成物制造一些比较强力的装备，之后前往エレメントキューブ，在门前使用钥匙后进入遗迹深部，在这里是光暗交错的世界，走在黑暗的地方会持续受到伤害，因此需要拨动机关让某些地方变成白色后才能顺利前进。在西侧通道的一个房间中，消灭两只怪物后出现的宝箱里可以获得合成书2，继续前进便可以来到游戏最开始发出光芒的房间，在这里两个古代人被名为光之卵的物体给困住了，为了帮助他们脱困开始向光之卵发动攻击。

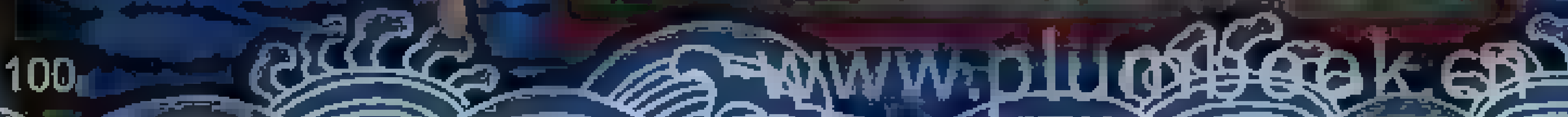
BOSS战

光之卵算是迄今为止最难对付的BOSS了，它的各种法术攻击伤害相当地高，战前可以考虑到合成屋将增加属性的道具镶嵌在装备上，并且降低对方魔法伤害的技能也要同时装备上。光之卵会在物理免伤和法术吸收两种形态中转换，物理免伤时所有物理攻击只能对它造成1点的伤害，这时只能靠各种法术来对BOSS造成伤害，不过考虑到BOSS会不断使用吸血魔法，因此这个阶段的目的就是保证输出和BOSS回血的维持平；等BOSS转化为法术吸收形态后就可以火力全开攻击BOSS了，当然也要注意躲避大威力魔法的攻击，这个阶段主角有可能会中一个攻击时给BOSS回复HP的魔法，此时要立刻停手转而进行回复以及吸引火力，一般来说转换4次左右就可以打败它了。

ブリザードキューブ

剧情

冰冷的世界沉睡着曾经的王者，将能量灌入机械将军扎泼（ザボ）体内之后才知道机器四天王想要借助古代生物的力量再度发起战争，如果不赶快阻止四天王的行动那整个世界将又会出现一场血雨腥风。虽然我们抑制了大部分古代生物的生长，但最终还是让四天王找到了漏网之鱼，合体后的四天王是强大的，不过在将军与我们更强大的意志面前，四天王最终还是倒下了。看着自己以前的部下被自己亲手毁掉，将军陷入一片沉默。如果将军是有生命的人，想必此刻脸上早已流下了两行热泪。

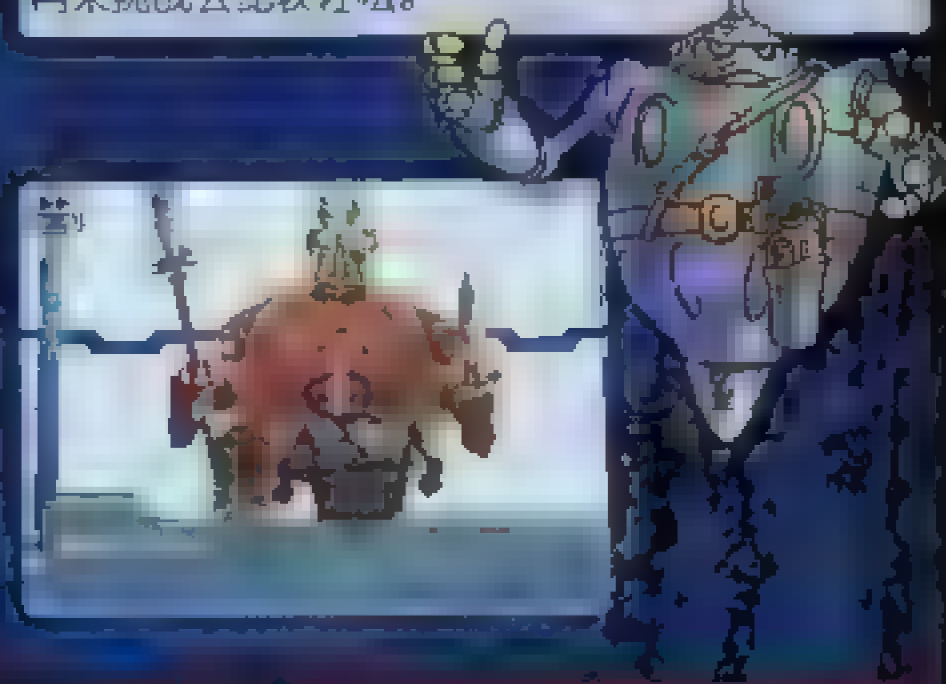


流程

返回ネオジブラルキューブ的合成屋，与ザット对话后得到反永久机关。现在可以前往之前的迷宫消除红色的屏障了。再次乘坐飞船时，研究员会对飞船进行改造，现在可以前往更远处的立方体世界了。在冰雪覆盖的ブリザードキューブ有一个用尽能量的机器人请求我们帮助它收集能量，此时需要玩一个小游戏，1分钟内将各种颜色的能量球打到机器人的体内，离机器人越远的能量球分数越高，最终的得分会影响获得道具的种类。之后接受任务并和机器人ザボ一起进入メカロボ制造工厂。

工厂里到处都是四天王的复制体，虽说复制体的实力无法和本体相比，但是如果被多个敌人同时攻击还是相当危险的。特区A的宝箱里有合成书3注意拾取。特区B里需要先攻击两个浮空的机关关闭激光后才能拉动石块开启机关。特区D就是与合体后的机器四大天王的对决了，胜利之后ザボ成为同伴。

BOSS战 合体后的四大天王HP非常多，并且攻击速度很快，7连击就算全部防御住也是个不小的伤害，最好是防御两次攻击后就趁空档往反方向躲避。纵斩的威力很大，不过范围较小可以考虑躲避，旋转大刀攻击附加气绝属性，要提前防御住，抛出的炸弹和火焰攻击会附带封印效果，中封印后一定时间内不能使用魔法。这个BOSS大部分技能都是物理攻击，因此此战也是最好尽量提高自身的防御力后再来挑战会比较轻松。



ウンチキューブ

剧情

神奇的大便星住着神奇的大便君，刚下飞船我就被这个长得很像大便的大便君给缠住了，它无论如何也想要我手中那块古代人给我的石头，可是当我好心将石头递给它之后，它却头也不回地跑走了。再怎么说我也是能使用影之力的人才，怎么能让大便欺负到头上来！好在大便跑得不算快，很快就被我追上了，拿回石头后它居然大哭起来，不带你这么耍赖的好不好，这可是我的石头！对于不讲理的大便，解释显得如此的无理，无奈只好再将石头交给它，拿到石头的大便君果然停止了哭泣，不过却翻脸不认人拿起武器向我冲了过来……

流程

刚下飞船就发现一个长得很像大便的外星人，这个长相奇特的外星人开口就找我们要那块能量无限的石头说是有用，将信将疑把石头拿给它，没想到它拿到石头后转身便跑……一路追逐着它前进，在最后的房间里总算是逮到了它，剧情后选择再次将石头交给它后便会与它进行战斗，胜利后大便君加入队伍，同时别忘了回收石头，流程到这里所有同伴就全部集齐了，此时返回门口可以从大便君那里接到新任务，之后来到ニューラーゴキューブ广场消灭两批黑色大便军面以及巨大的大便王后完成任务。大便王行动很迟缓，攻击力也不算高，只要注意回复就可以轻松搞定。

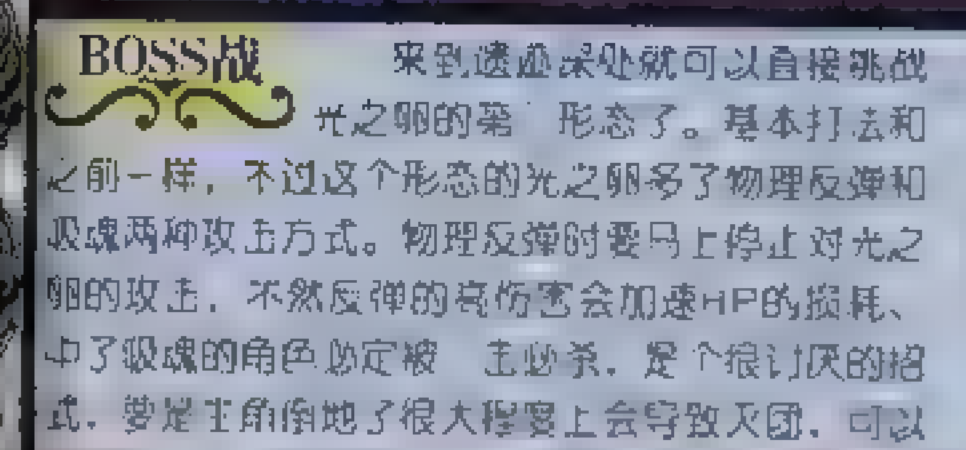
BOSS战 大便君的攻击速度不算快，并且出招之间间隔较长，除了血多没什么其他优势，只要注意别被它的流星击连续攻击到就可以了。大便君每隔一段时间会使用增加防御力的招式，使用之后防御力大幅上升，此时物理攻击几乎不能对其造成伤害，因此可以暂时使用魔法以及为同伴设引火力，等防御状态消失后再继续进攻。

エレメントキューブ

剧情

在古代人给与的石头的帮助下，我和同伴装备的档次有了明显的提高，并且还结识了不少新同伴，看来是时候去夺回大家的力量以及帮助那两个古代人解脱了。来到遗迹深处，光之卵依旧不断发出刺眼的光芒，不过在我和同伴的不懈努力下总算是破坏了光之卵，两个古代人也终于摆脱了困境。正当我准备迎接这个皆大欢喜的结局时，那两人却再次召唤出光之卵并开始吸取我的影之力。原来他们是想依靠我的特殊力量孵化光之卵，从而制造出一个新的星球，他们两人自然就是新星球的王。想要孵化光之卵必须让其吸收足够的影之力，不过在他们刚抵达这个星球的时候却发现没有足够的力量可以吸收，于是他们选择了沉睡，等到这个星球有了足够多的力量时便是他们苏醒的时刻。

眼看我的力量就要被全部夺走时，包含着泰那真实姿态的泰那机器人突然出现并打乱了那两个古代人的计划，原本在吸取力量的光之卵却突然进入到我的体内，干掉两个想从我体内夺走光之卵的古代人后原以为事情应该彻底结束了，可是……



BOSS战

来到遗迹深处就可以直接挑战光之卵的第二形态了。基本打法和之前一样，不过这个形态的光之卵多了物理反弹和吸魂两种攻击方式。物理反弹时要马上停止对光之卵的攻击，不然反弹的高伤害会加速HP的损耗、中了吸魂的角色必定被一击必杀，是个很讨厌的招式，要是主角倒地了很大程度上会导致灭团，可以将之前在门里战斗时获得的凤凰羽毛用在此战中，好在BOSS用吸魂的概率比较低，除了装备和等级上档次之外，此战还需要自求多福。战胜光之卵并看过剧情之后，马上就是与古代人二人组的战斗，虽然是同时应付两个人，但实际难度比之前的光之卵要低得多，两人的物理攻击躲避起来都十分轻松，只需要注意躲避头巾男释放的魔法即可。

最终决战

剧情

回到家之后，身心疲惫的我倒头便睡，睡梦中一个熟悉的声音将我惊醒，紧接着我的身体开始剧烈的疼痛，很快我就因此失去了知觉。等我再次醒来的时候已经是许多天以后的事了，不过同伴们冒着生命危险寻找救醒我的过程却十分清晰地在我脑海中显现出来。由于光之卵的暴走，整个星球开始分裂，必须抓紧时间向影像中的泰那打听拯救世界的方法。

根据泰那所言，我们找到了两件古代王遗留下来的物品，在亚萨特的帮助下总算是拿到了开启异世界之门的徽章，最终在异世界的尽头，我与被光之卵吸收掉的影子进行了一场艰苦的战斗，最终我靠着顽强的毅力以及同伴的支持战胜了自己，与此同时光之卵停止了暴走。

灾难总算是全部结束了，虽然生在古代，但在现代却拥有如此众多和自己共患难的同伴，我感到十分欣慰。吸取了足够能量的光之卵逐渐演化成了一个全新的世界。虽然灾难结束了，但我们的冒险才刚刚开始，还有许多未知事物等待我们去发掘。

流程

打败光之卵后，之前有光刺挡住的门就可以进入了。返回ネオジプラル自己的房间后发生剧情，之后需要控制固定的三人队伍前往アトミクキューブ寻找唤醒主角的方法，此时不能使用影子，没有影子能力的加成三人十分脆弱，因此迷宫里的宝箱什么的暂时就不要去收集了，一路往前走到尽头拿到凤凰蛋之后返回ネオジプラル救醒主角，之后就是最后的主线任务了。

首先来到アトミクキューブ最深处的房间向泰那打听消息，之后返回合成屋得到情报需要找到「古代王のほこり」与「古代王のおごり」两件物品才能合成出我们需要的东西。进入ネオジプラル城的机械地下庭园，在最深处触发剧情后与强化型机械章鱼进行战斗，强化型机械章鱼和之前相比几乎没有变化，只是攻击力和血量有大幅提升，攻略方法依旧是尽可能提高自身的防御力然后近身与它肉搏以及注意回复即可。从宝[illegible]……通过泰那新开启的传送阵进入

到迷宫的深层，在エリア9的红色宝箱里可以拿到"异界のカギ-黑"（注意回收）。在最后的房间打开机关后，5个守护机器会同时向我们发起进攻，虽然守护机器属于杂兵，但是5个同时攻过来还是要小心应付。干掉它们后从宝箱里拿到"古代王のおごり"。

返回合成屋得到关键道具"古代王のもんしょう"，之后出城来到地下洞穴深处（也就是游戏最开始ダヌク乱按电脑后各地出现门的那个地方），使用纹章后开启大门，进入大门后就是面对最后的迷宫了。一开始需要前往左右两边分别消灭掉两个邪恶的魔物后前方的门才能解锁，进入正前方的大门，途中将所有浮在空中的机关全部破坏后可以从红色箱子里拿到"异界のカギ-赤"。尽头便是本作的最终BOSS，由自己影子变化而成的巨大怪兽。

BOSS战1

西部神殿终点的魔物是恶魔丘比特，这个胖乎乎的家伙移动速度可不慢，射箭攻击命中率比较低但是攻击力不俗，因此要尽量回避开射过来的箭矢，手部攻击和尾部攻击速度比较快，实在躲避不及就硬抗吧。飞压攻击带击倒效果并且威力很大，尽量躲开不要被这招攻击到，范围比较大的声波攻击会附加眩晕属性，战前可以装上抗眩晕的饰品。总的来说这个BOSS难度不大，没有魔法攻击是它的弱点，我们只需要不断加防降攻就能让这个BOSS的攻击变得无力，剩下的就是慢慢消耗它的HP了。

BOSS战2

东部神殿终点的魔物是幻想魔兽，它的攻击频率比较快，并且范围攻击方式比较多，这对于和不懂得变通的NPC一起作战的玩家来说是非常可怕的，因此此战建议玩家尽量离BOSS远点，保住自己的小命才能继续和BOSS周旋。幻想魔兽三只触手合在一起的刺击附带眩晕效果，回旋击附带倒地效果，远程法术攻击无法躲避，因此要提前做好防御的准备。以自己为中心向四周喷雾的攻击会随机附加异常状态，虽然喷雾的时间看似很长，其实判定只有一次攻击，如果不小心命中可以抓紧时间砍上几刀。以自身为中心对周围释放爆炸攻击的威力很高，因此一旦看到BOSS使用这招后要立即离开它的身边，最好准备好凤凰羽毛以防万一。并且这个BOSS每过一段时间就会回复接近3000的HP，是个比较难应付的BOSS。

最终BOSS战

果然不愧为最终BOSS，光是HP就比其他BOSS多出不少。最终BOSS的属性为暗，因此装备的暗属性就要尽量地往上堆。直拳攻击和大压杀都附带倒地效果，躲避不及时一定要防御住，捶地的范围攻击会附带异常状态，建议装上放置眩晕或者减速的饰品。单体暗属性魔法攻击是无法躲避的，抗性够高的话防御住受到的伤害并不高。特写画面后BOSS会释放黑暗龙卷，由于特写画面的视角为俯视，会对躲避造成很大的影响，因此BOSS在使用这招时推荐选择防御。该BOSS同样每隔一段时间会自动回复HP，因此想靠不断躲避然后用魔法来对付BOSS是行不通的，实在应付不了就老老实实将等级提升后再来挑战吧。

游戏的流程不算长，不过在众多NPC的帮助下，硬是可以将原本10小时通关的游戏延长到13小时……虽说本作是一款A·RPG，不过对动作的要求并不算太高，就算是躲避也会经常受到伤害，因此提升装备档次、提高影子的等级以及装备合适的魔法才是取胜的关键。游戏通关后可以……所有隐藏要素以及门里的BOSS或等你也来细细研究。

文 羽纹&骚扰天皇SK&魅惑瑞主 美编 [illegible]

[illegible]

按键使用说明

十字键	控制人物 光标移动
A键	调查 确定 对话
B键	加速移动、取消
X键	[illegible]
Y键	[illegible]
A、B、X、Y（比赛时）	对应十字键各方向
L、R键	向左、右调整视角
START	中断暂停（不保存）
[illegible]	角色在比赛中的移动

主菜单说明

なかま（同伴）

进行球员阵容的编辑，有主力（メンバー）和替补（ストック）队员的区别，其中第1页为在大型比赛中登场的主力球员，共计16人；后面第2~6页都为替补球员，共计80人，也就是说玩家在游戏中最大可以组建一支96人的队伍。球员姓名后面带有锁型图案的表示该球员为目前剧情需要、必须登场的球员；而主力页排头的前四位球员则会在通常的地图遭遇战中登场。这里还要特别提醒的是，主力和替补球员在各种比赛后获得的经验值数量上会有一定的差异，具体情况见下表。另外，球员的阵容替换只能在闪电商团车（イナズマキャラバン）上的古良教练那里实现。

队员类型	经验值获得量
主力页中上场参加了比赛的队员	赛后显示获得经验值的100%
位于主力页但未能在比赛中上场的队员	赛后显示获得经验值的80%
位于替补页的队员	赛后显示获得经验值的50%

もちもの（携带物）

①アイテム（道具）使用道具，在通常的大地图画面中行走时可以随时打开菜单使用道具。另外，本作为平衡对战的公平性而取消了可在比赛中使用道具的设定。

②そうび（装备）装备比赛用具以增强球员的实力，各种装备道具是在各地的商店内购买，又或是在宝箱中拿到。其中前锋、中场和后卫这一种种专门的装备—双球鞋和两种饰品，而守门员选手还能多装备手套。

③ひっさつわざ（必杀技）查看角色的必杀技习得情况，游戏中每位角色一共可拥有六种必杀技，包括四种默认必杀技和两种自选必杀技，其中默认必杀技用????表示的说明及在升级后习得，而习得的方法大部分都是等级达到一定数值，另外还有一小部分是特殊习得。自选必杀技顾名思义就是让玩家使用各种必杀秘传书来学会的必杀技（在菜单里按Y键选择第一项“わざをおぼえる”后指定目标必杀秘传书即可），秘传书可以在商店里购买或是在宝箱里拿到，注意每本秘传书只能使用一次。

下面来看看必杀技的类别，一共有射门（シュート）、盘带（ドリブル）、防守（ブロック）、扑救（キャッチ）和特殊技能（スキル）这5种。其中特殊技能为本作新增加的被动类必杀技，拥有后可以获得诸如比赛中自动回复、跑动速度加快等附加效果，特殊技能通常是球员天生就有的。另外还有很重要的一点就是在进行到第四章结束后可以去漫游寺中学学院教练那里将某位球员用秘传书习得的必杀技传授给其他队伴，代价则是耗费大量的体验点数（ねっけつポイント）。

▲本作中还引入了必杀技成长的概念，只要不断使用并成功就能看到技能由普通→真→改→G这几个阶段的进化。

せんじゅつ（战术）

①しあい（试合）进行大场比赛（11VS11）的人员调整，点击左下角的“フォーメーション”指令可以更换队伍当前的阵型。如果场上球员位置需要互换，只需将两者换者对调即可。另外本作中新加入了关键选手（キーマン）这一要素，在该菜单下点Y键并选择“キーマン”就能设定场上的关键选手（选手名字旁边会出现一个钥匙标志），根据人物的不同队伍的能力也会有所变化。

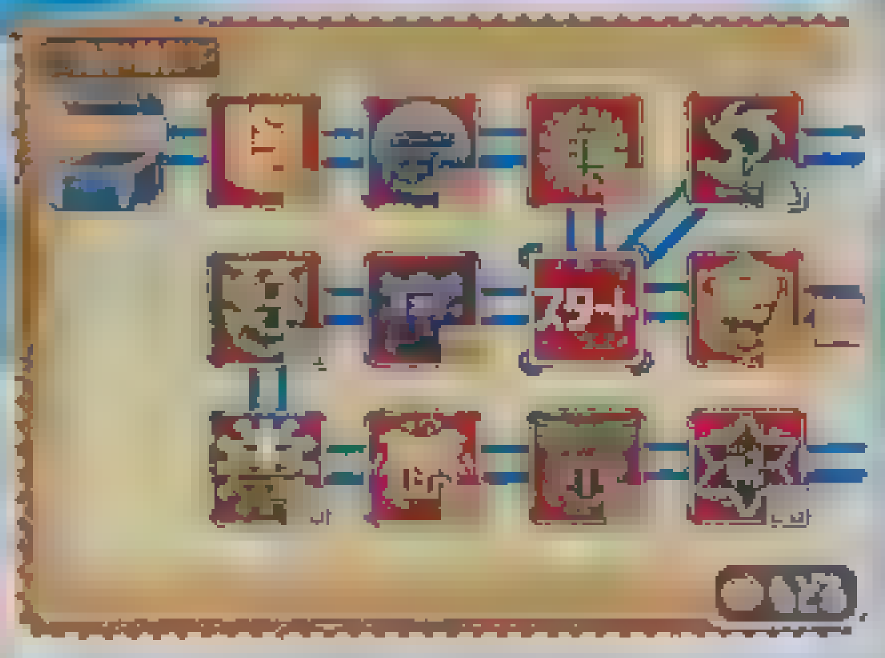
②バトル（战斗）进行小场比赛（4VS4）的人员安排，具体操作同上。

③つうしん（通信）进行对战比赛的安排，具体操作亦同上。

じょうほう（情报）

①ニュース（情报）实时更新游戏的进展和各种情报。

②選手データ（能力）查看敌对队伍的球员情报，其中ライバル是查看通常地图行走中遭遇对手的情报；ライバルチーム1是查看剧情特定交战队伍的情报；ライバルチーム2是查看异形学园旗下各级队伍的情报；ライバルチーム3是查看在前作中就有登场的学园队伍情报，注意只有与之交战并获得胜利才会收录详细资料。



▲在闪电商团车的古株老爷爷那可以再度挑战以前击败过的队伍。

③れんらく在探索球员时用来向响木教练确定目标的具体所在位置。

④ユニフォーム（球衣）选择球员的球衣，每在游戏中打倒一支敌队伍后就可以使用他们的球衣，不过和前作一样选择的球衣只会在对战中生效，非常让人遗憾的设定。

⑤つうしんせいせき（通信成绩）查看自己WI-FI对战的成绩。

システム（系统）

查看游戏中各种系统的相关介绍。

セーブ（存档）

保存游戏进度，需要注意的是本作只设定有一个存档空位，也就是说每次存档会强制覆盖掉以前的，这多少给玩家带来了一些不便。另外在存档读取画面中的オプション选项中可以观赏已经解锁的动画。

球员能力相关说明

人物数据

每个球员都有7个数据属性，分别是：脚力（キック）、体格（ボディ）、控球（コントロール）、防守（ガード）、速度（スピード）、体力（スタミナ）、气力（ガッツ）。玩家在挑选球员时，需要留意各个位置的关键属性，以做到人尽其才。

能力	说明
GP	球员的体力，指定角色进行带球奔跑、过人、防守等行动后便会减少，体力下降到一定程度后角色头上会冒汗，此时其跑动速度会变慢很多。
TP	类似于其他RPG中的魔法值，球员使用任何必杀技都会消耗一定量的TP。
キック	脚力，影响队员射门的力量。
ボディ	体格，影响队员在断球或抢点过程中的卡位效果。
コントロール	控球，影响队员的盘带突破能力。
ガード	防守，队员的综合防守能力，是守门员的重[illegible]。
スピード	速度，队员的敏捷性，影响其在场上的跑动速度。
スタミナ	耐力，该项数值越高的话队员在比赛中的体力下降速度越慢。
ガッツ	气力，与多项比赛因素有关联的重要数据

人物属性

本作和前作一样，球员也拥有风、林、火、山四种属性，四种属性的克制关系是山克火、火克林、林克风、风克山。属性的作用主要体现在比赛对抗和必杀技效果加成上：其中对抗的双方中，属性克制住对手的一方会占据很大的优势，同时被克制的一方属性字会变为灰色。另外游戏中除特殊技能外的每种必杀技都设定有属性，如果球员本身的属性和所使用的必杀技属性相同，那么必杀技的威力还能向上得到修正。

球员培养相关说明

提升等级

最简单的一种球员培养方式，通过累积经验值来使人物成长。游戏中控制角色在地图上移动时会遇到敌人，此时需要进行一场4vS4的街头足球比赛，比赛类型的详细资料如下。

比赛类型说明

相手チームから1点うばえ！

说明　在15分钟内射门得分，在规定时间内没有射门得分或者让对方得分即为失败。场上的特征是双方都有球门。这种战斗是最常见的，通常情况下可以按照固定的进攻套路来即可。

相手チームからボールをうばえ！

说明　在15分钟内将球从敌人脚下抢过来，未抢到球即为失败。场上的特征是双方都没有球门。这种战斗比较常见，只要让速度快的人追着球跑，追上后直接护球即可。

限制时间内に点をとられるな！

说明　在7分30秒内不让对手射门得分。对手射门得分即为失败。场上的特征是只有我方有球门。这种战斗比较少见，不过只要能抢到球的控制权，战斗的胜利也就属于你了。

相手チームにボールをとられるな！

说明　在7分30秒内保证球在我方控制之下，球被抢走即为失败。场上的特征是双方都没有球

门、初始时球由我方控制。这种战斗在招个别新队员时经常会出现，平时出现的几率不大。由于难度比较大，尽量到处传球吧，当持球和敌人相遇时不要吝啬TP，直接用必杀技来躲避。

比试胜利的话可以获得一定的经验值、热血点（ねっけつポイント）和友情点（ゆうじょうポイント），如果失败的话则会损失一定量的热血点和友情点。另外，战斗开始之前最左侧那个指令是逃跑，注意逃跑扣的热血点和友情点是战斗失败的两倍。

特训

消耗热血点数来对球员的指定能力进行强化的人物培养方式，特训地点在地图上会以闪电的图标标示出来。特训的热血点消耗情况需要特别说明下，假定用A球员去训练，第一次是80P，于此次无论再给该球员训练那个项目都需要[illegible]之后逐级递增，以1500P为最高界限。不过你换B球员来训练的话，又只需要80P了。也就是说，每个人独自的训练量是累计的，而人员相互间是不累积训练量的。

那么特训是不是能无限强化队员的实力呢？答案是否定的，每位队员的能力上限各不相同，当提高的能力超过其限界后，想要再特训的话会导致某些其他数据的下降。也就是说，每个人所有能力的总和值是固定的，这样也是为了游戏的平衡性着想。

▲特训对于那些负责攻城拔寨的球员来说是非常有必要的。

特训位置

位置	特训项目
东京铁塔	防守
奈良市街地	脚力
奈良シカ公园	体格
北海道北ヶ峰	速度
京都大通り	控球
京都漫游寺中学学	耐力
爱媛市街地	脚力
爱媛码头	速度
大阪商店街	耐力
福冈空き地	气力
冲绳市街地	控球
冲绳大海原中学学	体格

ナニワ修炼场

流程推进到第六章后开启的特殊修炼设施，具体位置在大阪游乐园（ナニワランド）里，这里的修炼项目与前作的イナビカリ修炼场完全相同，包括如下几种：

训练种类	提升能力
アタックコース	脚力　体格
ディフェンスコース	防守
スピードコース	速度
テクニックコース	体格　控球
たいりょくコース	气力　耐力
ふしぎコース	GP　TP

修炼场的规则如下：在选择指定项目后会进入一个密室里，密室中央或站有一个机器人、[illegible]宝箱，只有与机器人对话进行4VS4[illegible]获得胜利、或打开宝箱取得道具才能开启密室里的一扇大门继续前进。在密室的最终都会有一个宽阔的足球场，在修炼的最后都需要进行一场11VS11的大场比赛，将出现的对手打倒后此次修炼才算结束，之后主力阵容里的全部球员对应修炼项目的能力会上升2（GP、TP修炼上升3）。修炼场的培养方式虽涉及人数广且不需要消耗热血点，但效率上却有所欠缺。另外[illegible]就是在整个修炼过程中的大、小比[illegible]失败，否则修炼强制终止。

球员收集相关说明

提升等级

为了对抗强大的异形学园，四处募集强力同伴是游戏过程中一个必不可少的环节，而本作的主旨就是前往日本各地探寻最强选手。当流程推进到第二章结束后就会开启同伴搜索的功能，本作能收集的球员有1500人以上，其中不乏强力球员，利用以下三种搜索方式增强球队的实力吧

注：通过搜索加入的队员其出场等级以我方全员平均等级为主。

球探搜索（スカウト）

利用闪电商团车左侧的仪器联系响木教练就可以进行球探搜索了。搜索的方式分为两种，一种是条件搜索（じょうけんさがす），另一种是名字搜索（名前でさがす）。其中名字搜索顾名思义，只需玩家输入特定的人物姓名就能进行的搜索。由于这种寻人方式在实际游戏中的使用率很低，故而主要介绍条件搜索。条件搜索当中一个条件从上往下依次是所在地点、场上位置、能力、角色属性，确定想要寻找的球员类型后响木教练就会把合适的人选罗列出来，之后消耗一定量的友情点数就能拜托响木去寻找该名球员，一段时间后他会来电告诉目标在某地，此时玩家就要到该地与之比赛，胜利之后对方即会加入我方队伍。

挖角系统（ひきぬき）

俗话说得好，只要锄头挥得好，没有墙头挖不倒。所谓挖角系统也就是从别的队伍中选取精英成为我方的队员，需要注意的是能使用挖角系统的必须是在剧情过程中已经战胜过的队伍。通过该系统可以发掘出不少强力角色，一定要活用。

人脉搜索系统

游戏中最为庞大的一种球员搜索系统，其具体界面有点类似于《FFX》的晶球盘。在屏幕的球盘界面上有很多球员的头像互相关联，只要消耗友情点数将某球员招募过来，那么他所结识的伙伴就会在界面逐一显示出来，这样不断收入伙伴的话球盘的人脉网就会变得越来越广，所能收到的伙伴就越来越多。注意盘上会有一些锁形图标将人物的联系切断，将光标移到锁上面后可以在上屏查看到具体的解锁条件，这些特殊条件多为故事流程推进到一定阶段或是某某球员已经加入我方队伍。虽说通过人脉搜索可以搜索到各种各样的球员，不过大部分球员的能力较为平庸，实际意义并没有挖角系统来得高。

比赛要点说明

本系列的瞩目点就是在比赛过程中加入了即时战略的要素使得整个比赛过程更为紧凑和紧张，相对于前作而言，本作在无球队员的跑位AI上改善了不少，电脑控制的角色会自己寻找空档插入，这让玩家操作起来也轻松了许多。下面为大家介绍比赛中的具体操作。

跑动

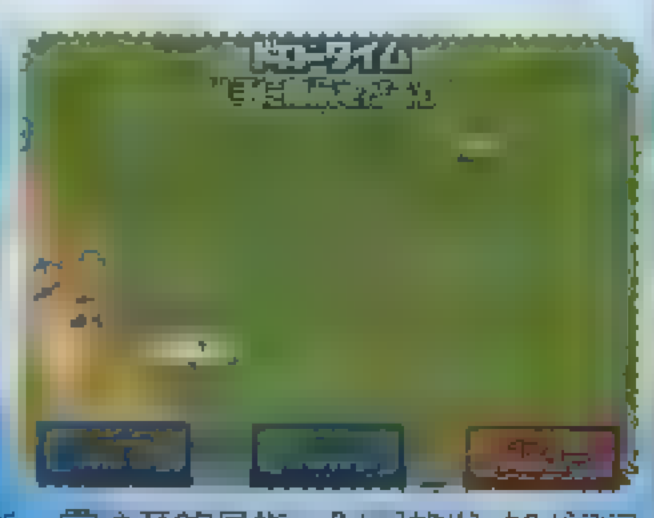
点击球员并划动，画出的绿实线表示该球员移动的路线，在未到达目的地点时可以随时进行路线的修正。在球未被人控制的情况下，离球比较近的队员会自动上前追球。另外在防守时对方若传球的话只需将角色移动到传球路线上即可将球截断。

传球

点击屏幕中的某点，持球的队员就会朝着玩家刚才点击的位置传球，根据球员的能力不同，距离太远的情况下传球路线可能会出现偏差。在采用前锋阵型下还需要注意对方后卫的站位情况，不要越位了。另外需要说明的是越位这一限制只在11VS11的大型比赛中存在，而在通常遭遇战的4VS4小型比赛中是没有越位概念的。

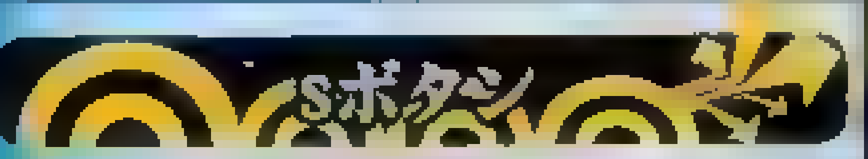
指示时间

前作中就拥有的系统，由于本作中AI行动思路的强化，效果没有那么明显了。在比赛过程中点击画面右上角的手掌形图标就可以启动指示时间（ドロータイム）功能，功能开启后比赛暂时停止，玩家可以对全局随意设定球员的跑动路线，设定完成后点画面左下角的"つづける"继续进行比赛。指示时间并没有时限，玩家可以有充裕时间思考行动，而面对对方截走球，这对于新手玩家来说还是可以很有帮助。需注意的是指示时间的发动时间间隔较长。



射门

当持球的队员往前攻至可以看见对方球门的情况下，只需点击对方球门就能起脚射门，射门的角度可由玩家自己选择。射门分为四种，通常情况下左边的"シュート"是普通射门；右边的"ループシュート"是吊射。另外在传出高空球后，接应球员还未触到球时便点击对方球门的话可以使出威力稍大的凌空抽射（ボレーシュート）或头球攻门（ヘディング）。选择射门方式后紧接着是力度的选择，力度越大的话射门精度越低，特别是在选用吊射的时候尤其要注意，力量过大极易导致球被踢出界。



Sボタン

本作比赛追加的新要素之一，在场上任意位置即可起脚射门，只适用于那些名称后面跟有一个"S"字母的必杀技射门。方法十分简单，拥有适合必杀射门的队员持球后，点击屏幕右上角的白色"S"符号即可在所在位置起脚射门，这种射门方式虽然简单但很容易受到对方的阻截。

射门拦截（シュートブロック）

比赛追加的新要素之二，在本作中角色完成射门后都会出现一个射门波及范围，此时除守门员以外，站在这个区域内的队员都可以对射门进行拦截，前提是他拥有带有"B"字母的必杀技。倘若拦截队员的必杀技能力高于射门方，则可以完全截住对方射门；倘若低于对方的话角色还是会被击飞，不过射门的威力会有所下降，这样对于守门员来说扑救起来就相对容易一些。

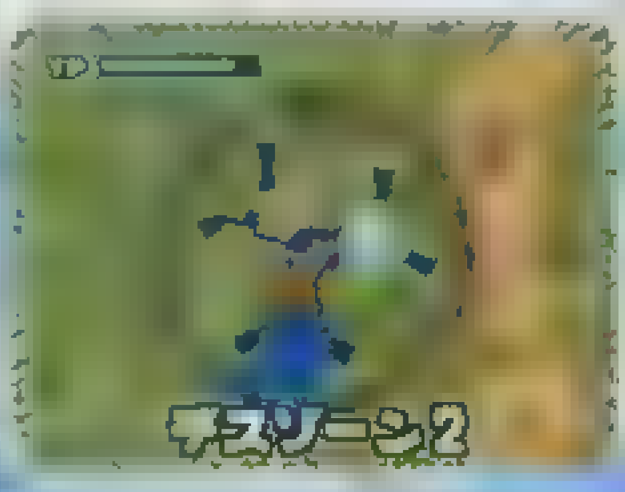
对抗

当场上的双方球员相遇时便会自动切换到对抗画面，此时系统会根据队员的实际能力以及属性相克等因素在屏幕上方列出双方的技能综合值对比（テクニック）并给出左右两种选项指令，通常情况下如果本方技能综合值较高，就选择左边的指令，反之亦然。下面的表格中列出了技能综合值的计算方法，大家可以参考一下。实际上对抗的胜负很大程度取决于必杀技的补正值，即使能力再高，如果不使用必杀技的话也很难和使用必杀技的对手相抗衡。顺带一提，对抗失败的一方在接下来的几秒钟内将无法行动。

技能综合值算法	
射门技术值	脚力值-25
盘带技术值	体格值
防守技术值	防守值+5
扑救技术值	[illegible]
补正效果	
有利属性（射门 扑救）	+10
有利属性（盘带 防守）	+16
不利属性（射门 扑救）	-10
不利属性（盘带 防守）	-16
双人行动	+25
三人行动	+50
燃烧时段	+25
禁区内遭遇对方守门员时	守门员防守+85

使用必杀技

进入对抗画面后点击两个选项中间的"技"即可消耗TP发动必杀技，主要分为射门（シュート）、盘球（ドリブル）、抢断（ブロック）、扑救（キャッチ）四个类型。必杀技的强弱程度由消耗的TP量来决定，消耗TP越多的必杀则越强。另外，角色持有多种必杀技时在"技"字的下方会出现1、2的标示，点击它可以根据必杀技页数来进行合理的选择。另外有些必杀技需要多人才能发动，这其中又有些是队伍中任意两人组合均可的，例如豪炎的双人射门"ツインブースト"；而有些则是固定人物组合的，这种必杀技如果有一名指定成员不在场上的话则无法使用。



燃烧时段

同样沿用自前作的比赛特色系统，不过发动方式相对前作发生了重大变化：在比赛进行过程中同时长按L+R键即可进入燃烧时段（バーニングフェーズ），燃烧时段的持续时间为1分钟左右

（比赛时间），其间我方全员将获得下述附加效果：1.射门的威力上升；2.对抗的成功率上升；3.TP的消耗量变为正常情况下的75%。从上可以看出燃烧时段内是很有利于进攻的，要把握住这段机会。另外还要补充一句的是每场比赛中只能发动一次燃烧时段。

犯规

本作的犯规判断依旧“脑残”——除了越位外，其他一切行为都会随机被判犯规，由于随机出现的犯规往往会导致战局发生扭转性变化，建议尽量将球控制在敌方半场。

若干比赛类型的说明

游戏中比赛分为4vS4和11VS11两种方式，需要注意到是本作没有GAME OVER的设定，如果比赛失败可以直接重来，而非剧情相关的4VS4比赛即使输了也没多大影响。另外在游戏流程中的11VS11练习赛里，若下半场结束时双方的比分持平则进入加时赛。加时赛分上、下两个半场，各15分钟。若加时赛时间结束之后分数仍然持平则进入点球环节。点球的踢法具体是将球门分为5个部分，进攻方和防守方都要选择进攻或者防守的领域。

道具一览

回复类道具

道具名称	价格	效果
きゅうしゅう	10	GP小回复
ミネラルウォーター	25	GP中回复
スナーツウォ ター	70	GP大回复
ス ーウォ タ	140	GP全回复
おにぎり	10	TP小回复
クッキ フレーバー	30	TP中回复
スタミナフレーバー	150	TP大回复
ハイパーレ バー	300	TP全回复
ごしょうけごん	400	GP TP全回复

商店可买装备品类

装备名称	价格	效果
のろいのスパイク	100	脚力+1
ワイルトス イク	250	脚力+2
チェ カ シューズ	250	脚力+2
セキュ ティ シューズ	400	脚力+3
サ モスパイク	400	脚力+3
せつぞんのスパイク	570	脚力+4
どりょくのス イク	570	脚力+4
たんれんス イク	700	脚力+5
スマートスパイク	900	脚力+6
ナーワのスパイク	1250	脚力+7
ゆっくれシューズ	1700	脚力+8
热血スパイク	1700	脚力+8
マリンスパイク	2400	脚力+9
あ ふるスパイク	2400	脚力+9
さわやかスパイク	100	速度+1
青春ス イク	400	速度+3
ホワイトスパイク	570	速度+4
ほしくずのシューズ	570	速度+4
マーシャルシューズ	700	速度+5
しつこくのスパイク	900	速度+6
わくせいシュ ズ	1250	速度+7
ウイングスパイク	1250	速度+7
胜利のスパイク	1250	速度+7
ハヤブサシューズ	1700	速度+8

商店可买装备品类

装备名称	价格	效果
ライダースシュ ズ	2400	速度+9
丈夫なミサンガ	200	控球+2
ゆうしょうミサンガ	350	控球+3
わしくれミサンガ	500	控球+4
幸せのミサンガ	1600	控球+8
こくのミサンガ	2200	控球+9
れんしゅうグロ ブ	100	防守+1
エア ハンド	250	防守+2
青春グローブ	250	防守+2
こ へきのグローブ	450	防守+3
胜利のグロ ブ	450	防守+3
きわすうグロ ブ	450	防守+3
ミクログローブ	620	防守+4
きたくいのグローブ	620	防守+4
しょうねつグロ ブ	620	防守+4
タフ グロ ブ	850	防守+5
ブリティハント2	850	防守+5
はがねのグロ ブ	850	防守+5
つわものグローブ	1100	防守+6
むしょうグローブ	1100	防守+6
マグログローブ	1600	防守+7
おとめのグロ ブ	1600	防守+7
べいしぜんグロ ブ	1600	防守+7
サンセットグロ ブ	2200	防守+8
热血グローブ	2200	防守+8
ゴッドハンド	3000	防守+9
青春ミサンガ	200	气力+2
チタンミサンガ	350	气力+3
じょうねつミサンガ	500	气力+4
炎のミサンガ	650	气力+5
マッスルミサンガ	650	气力+5
きぼうのミサンガ	850	气力+6
ももいろミサンガ	850	气力+6
胜利のミサンガ	1200	气力+7
大地のミサンガ	1600	气力+8
いちのミサンガ	1600	气力+8
热血ミサンガ	2200	气力+9

各地商店贩卖秘传书一览

奈良店

名称	价格	必杀类型
スパイラルショット	200	射门技
サイコショット	200	射门技
ターザンキック	300	射门技
スピニングシュート	150	射门技
ローリングキック	150	射门技
グレネードショット	150	射门技
スネークショット	150	射门技
たつまきせんぷう	200	盘带技
のろい	200	盘带技
モンキーターン	200	盘带技
しっぷうダッシュ	150	盘带技
かまのりとエロ	150	盘带技
ダッシュアクセル	150	盘带技
コイルターン	150	防守技
クイックドロウ	150	防守技
キラースライド	150	[illegible]
しこふみ	150	防守技
スワンダイブ	150	守门员技
キラーブレード	150	守门员技
ねっけつパンチ	150	守门员技
タフネスブロック	150	守门员技

北海店

名称	价格	必杀类型
コントルダイブ	400	射门技
かくれつシュート	400	射门技
メテオアタック	400	射门技
つわたるま	300	射门技
すいせいシュート	350	射门技
ファントムシュート	350	射门技
あびせげり	250	射门技
かみかくし	250	射门技
ムーンサルト	600	盘带技
スーパースキャンOF	600	盘带技
スーパーアルマジロ	600	盘带技
どくぎりのじゅつ	250	盘带技
マジック	250	盘带技
ドッペルゲンガー	200	防守技
おんりょう	200	防守技
ジャイアントスピン	300	防守技
ホーントレイン	200	防守技
トルネードキャッチ	200	守门员技
ゆがむくうかん	200	守门员技
フレンジーパンチ	200	守门员技
まきわりチョップ	200	守门员技

京都店

名称	价格	必杀类型
クロスドライブ	650	射门技
フェーズショット	650	射门技
パトリオットシュート	750	射门技
ラン・ボール・ラン	650	射门技
クルクルヘッド	700	射门技
ドラゴンクラッシュ	600	射门技
ファイアトルネード	700	射门技
きんそう	650	盘带技
ジグザグスパーク	650	盘带技
イリュージョンボール	650	盘带技
ヒートタックル	650	盘带技
ごりむちゅう	650	盘带技
ブレードアタック	600	防守技
スーパースキャンDF	600	防守技
うしろのしょうめん	300	防守技
こがらし	600	守门员技
ロケットこぶし	600	守门员技
パワーシールド	600	守门员技
ワイルドクロー	600	守门员技

爱媛店

名称	价格	必杀类型
ダブルグレネード	850	射门技
バックトルネード	700	射门技
クンフーヘッド	700	射门技
ダイナマイトシュート	700	射门技
ひとりワンツー	200	盘带技
カマイタチ	1200	盘带技
たつまきどくぎり	1200	盘带技
ジャッジスルー	1200	盘带技
モグラフェイント	1200	盘带技
アイスグランド	600	防守技
フェイクボール	650	防守技
スーパーしこふみ	700	防守技
ザ・ウォール	700	防守技
シュートポケット	650	守门员技
ねっけつヘッド	650	守门员技

大阪店

名称	价格	必杀类型
ホークショット	1300	射门技
トカチエフボンバー	1200	射门技
トんしょうミット	1300	射门技
ダークトルネード	1300	射门技
ジャイントライブ	1200	射门技
クンフーアタック	1300	射门技
メガネクラッシュ	1400	射门技
オーロラドリブル	1200	盘带技
まぼろしドリブル	1200	盘带技
スピニングカット	1300	防守技
くものいと	1200	防守技
フェイクボンバー	1200	防守技
アースウェイク	1200	防守技
つむじ	1200	守门员技
フルパワーシールド	1200	守门员技
ゴールずらし	1200	守门员技

福冈店

名称	价格	必杀类型
イナズマおとし	1500	射门技
ツインブースト	1400	射门技
セキュリティショット	1400	射门技
ローズスプラッシュ	750	射门技
フーセンガム	600	盘带技
リボンシャワー	650	[illegible]
プリマドンナ	1200	盘带技
ふんじんフェイント	2400	盘带技
れっぷうダッシュ	2400	盘带技
とうめいフェイント	2400	盘带技
サイクロン	1300	防守技
かげぬい	1300	防守技
フレイムダンス	1300	防守技
オーガラチャテン	1300	守门员技
ぶくぶつパンチ	301	守门员技

トこんじょうキャッチ	1300	守门员技
[illegible]	650	守门员技

冲绳店

名称	价格	必杀类型
レインボーループ	800	射门技
イナズマ1ごう	2800	射门技
ドラゴントルネード	2800	射门技
ひゃくれつショット	2800	射门技
トこんじょうクラブ	3300	射门技
ふんしんシュート	2800	射门技
ドラゴンキャノン	2800	射门技
オオウチワ	2400	盘带技
プロファイルゾーン	2400	防守技
ふんしんディフェンス	2400	防守技
ボルケイノカット	2500	防守技
セーフティプロテクト	3000	守门员技
カウンターストライク	13000	守门员技
つなみウォール	3000	守门员技
かえんほうしゃ	2500	守门员技
スラッシュネイル	1200	守门员技

富士树海店

名称	价格	必杀类型
デュアルストライク	3000	射门技
リフレクトバスター	3000	射门技
あいきどう	2400	盘带技
じごくぐるま	2400	盘带技
アルマジロサーカス	2400	盘带技
ダッシュストーム	2400	盘带技
モグラシャッフル	2400	盘带技
ダブルサイクロン	2500	防守技
デュアルストーム	2500	防守技
シューティングスター	2600	防守技
ブロックサーカス	2500	防守技
ゲードスメル	2500	防守技
さばきのてっつい	2600	防守技
メガクエイク	2500	防守技
デュアルスマッシュ	6000	守门员技
ふんしんブロック	6000	守门员技
[illegible]かえし	2500	守门员技

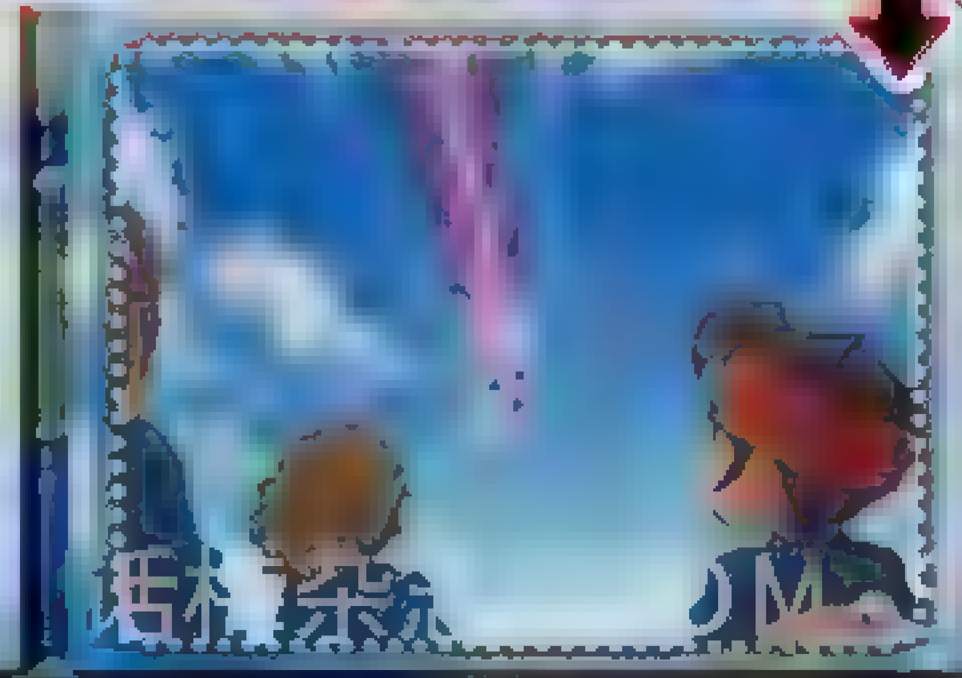
剧情流程攻略

第一章 雷门崩坏！开始新的旅途！

某日，一颗黑色的陨石以不寻常的速度接近地球，虽然陨石被附近的监控卫星发现，但未等卫星采取什么应对措施，陨石已经突破大气层，坠入地面

还在熟睡中的元堂守被妈妈叫起，原来今天元堂和队友约定在河边练习。眼看时间不早，元堂扒了几口饭便匆匆出门。看着儿子，妈妈情不自禁地在元堂爷爷——元堂大介的遗像前笑道："爸，守那孩子，真是越来越像你了……"

练习场离住宅区并不远，雷门的大部分队



员已经集合了，没来的几位成员中，土门去车站接在美国留学时的好友一之濑。而豪炎寺则去医院探望妹妹，并准备把雷门在全国大赛中夺胜的消息告诉妹妹。

说到全国大赛胜利的话题，大伙又不禁想起不久前的那场战斗，在大家的共同努力下，雷门终于在和世宇子一战中获胜，取得全国大赛的冠军，成为当之无愧的“雷电十一人”。大家正沉浸在胜利的喜悦之中时，从天空传来的一阵巨响把众人拉回现实。众人随声望去，只见一颗巨大的流星往地面急速坠落，而流星的落点，不偏不倚正是雷门中学。此时鬼道想起音无正好在学校的练习室整理物品，担心妹妹的他急忙赶回学校，而众人也决定先到学校看看情况。

画面转到医院，正在帮病房里花瓶换水的豪炎寺突然听到后面传来一阵微弱的声音，那是自己一直想听到的声音——“哥哥……”豪炎寺激动地转过身，发现妹妹已经恢复神智，并开始慢慢苏醒。

“你终于醒了！夕香，哥哥，取得了全国大会的优胜哦！”

“嗯，我知道，哥哥……我在梦里，听到了你的声音呢。”

这时，身处医院里的豪炎寺也同样察觉了来自雷门中学的陨石，他决定先前往雷门中学看看，可豪炎寺没有察觉到，这时门口一个神秘的黑衣人正在观察他的一举一动。

当众人赶到学校，却惊讶地发现学校此时已变成一片废墟，而在足球场的正中站着三名身着怪异的少年。元堂正想上前一问究竟，几名陌生的少年……拦住。这种无名小卒自然不是雷电十一人的对手，轻松收拾他们后众人见到了神秘人，可几个神秘人似乎并不把众人放在眼里：“日本最强的雷门中学也不过就是这点水平……太可笑了！”守正想上去争辩，随着一阵黑光，几个神秘人已从众人的视线中消失。

这时众人发现，四十年前被称为雷电十一人的老队员已经躺倒在足球场上。正在诧异之时，雷门中学的校长找到大家并告诉元堂守。因为刚才外星人前来挑衅，而元堂守他们正巧不在，无奈之下几位老人决定代替众人上场比赛，不料敌人的实力大大超越了他们的想象，几位老人被外星人轻松击败。

“外星人？”听到校长的话众人更加惊讶了……于是校长为众人慢慢解释——那黑色的陨石一接触地面便化作黑色的足球在学校内到处破坏，把雷门中学摧毁后，出现了三个神秘人并嚣张地说道：“地球人，你们听着，我们是即将要入侵地球、从其他异空间前来的宇宙人。我们决定用你们的规则来决一胜负，如果你们胜利了，那我们便离开地球，但你们输了，我们就要把地球破坏！我们的名字是，异形学园！地球人，用你们的脑子好好记住这个名字吧！”

虽然学校被破坏了，但足球部的地下训练场稻光修炼场还是安然无恙，众人决定先前往基地和理事长商量今后的行动。众人从稻光修炼场的秘密入口进入，想不到鬼瓦刑警也在这里，为了安全起见，他帮众人检查是否被安上窃听器。在修炼场的秘密空间里，众人目睹了异形学园旗下的队伍双子风暴（ジェミニストーム）和木户川清修的比赛，想不到当初让众人吃尽苦头的木户川清修在双子风暴面前连球都碰不到。此时一个神秘人打电话告诉理事长：异形学园的下一个目标是伞美野中学，众人决定先前往此处会会外星人。

由于伞美野中学的足球部是个弱小的同好会，他们并没有和双子风暴战斗的意思，但双子风暴坚持要破坏伞美野中学的校舍。危机之时雷门中学赶到，要求代替伞美野中学和双子风暴一战。

双子风暴的实力异常恐怖，雷门面对他们犀利的进攻毫无还手之力，就连自己最强的射门技巧“闪电破碎”也被对方轻易挡下。比赛一边倒地结束了，双子风暴的成员毫不犹豫地破坏了伞美野中，而影野、半田、少林、宍户、松野等人也受伤入院。此时，响木教练让众人先回到学校，理事长似乎有事情交代。

理事长告诉各位，现在的事态已经刻不容缓，就在众人住院的时候，全国各地陆续有中学被毁，他决定让众人前往全国各地招募球员组成最强的球队和异形学园战斗。理事长和众人介绍此次的新教练吉良瞳子，虽然响木教练不能一同前往让众人觉得有些遗憾，但还是决定听从理事长的安排。新教练吉良让众人各自准备后便出发。

豪炎寺决定前往医院和妹妹告别，却被几名黑衣人堵在医院门口……另一方面，众人在足球部的窗户门口找到原来的招牌，挂在闪电商团车上，给门迁球部也将这东新的招牌

雷电十一人2 威胁的侵略者

章节流程

前往河川敷。

宝箱一览

おにぎり（自己家右边）

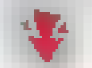
ミネラルウォーター（河川敷台阶下

きわめかスパイク（河川敷码头）

きゅうしゅう（河川敷训练场上方）

おにぎり（河川敷厕所后）

おにぎり（河川敷训练场阶梯右边）



前往雷门中学，在校门口会强制和田径部进行4VS4的小比赛（输赢无所谓）。

宝箱一览

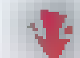
热血ポイント25（校门右）

きゅうしゅう（校门左侧

おにぎり（同上）

ミネラルウォーター（校内右上角

サッカーブレ（校舍左侧）



前往雷门中学左侧的足球部活动室寻找稻光特练场入口

宝箱一览

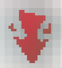
きゅうしゅう（活动室左侧

きわめかスパイク（活动室旁）

おにぎり（活动室区域的停车场右下角

サッカーブレー（屋顶右上角

调查足球部活动室右边的石堆，发现隐藏在下面的入口，进入后发生异形学园袭击各地的剧情（此后会在地图上随机遇敌）



去伞美野中阻止异形学园，由于正门被锁，只能从左边的小道进入校内

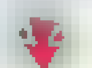
宝箱一览

热血ポイント30（教学楼左侧）

ミネラルウォーター（教学楼左侧

れんしゅうグローブ（伞美野中校门右边的小道内

さぎぬまスパイク（[illegible]）

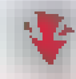


前往足球场和双子风暴一战

大型比赛：异形学园　对手队伍：双子风暴　对手平均等级：LV6　我方建议等级：无

说明：双子风暴的选手能轻松得分，必败的战斗，就拿这场战斗来熟悉熟悉基本操作吧。上半场对手进了两个球之后进入剧情，众人被打得已经毫无斗志，元堂鼓励大家不要放弃，并说豪炎寺很快就会赶到，但是效果并不显著，最后以0：10的分数结束上半场。下半场要开始的时候，豪炎寺终于赶到，此时对方射门时元堂可以用"神之手"截下，之后自动将球传给鬼道并强制使用前作的最强必杀技"闪电碎碎"射门，使用后发生剧情，比赛结束。

注：如果在下半场的比赛中发动过其他必杀技而结束比赛，要与外星人对话再次进行比赛



前往雷门中学，和操场上的理事长对话，新教练出场。

宝箱一览

おにぎり（医院2F左侧）

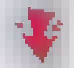
友情ポイント10（医院2F右侧

よごれたミサンガ（医院1F右上角）

おにぎり（庭院右上角）

きゅうしゅう（庭院右上角）

热血ポイント15（庭院左下角）



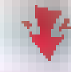
前往车站和之濑、土门对话。

宝箱一览

友情ポイント5（车站前一区域左）

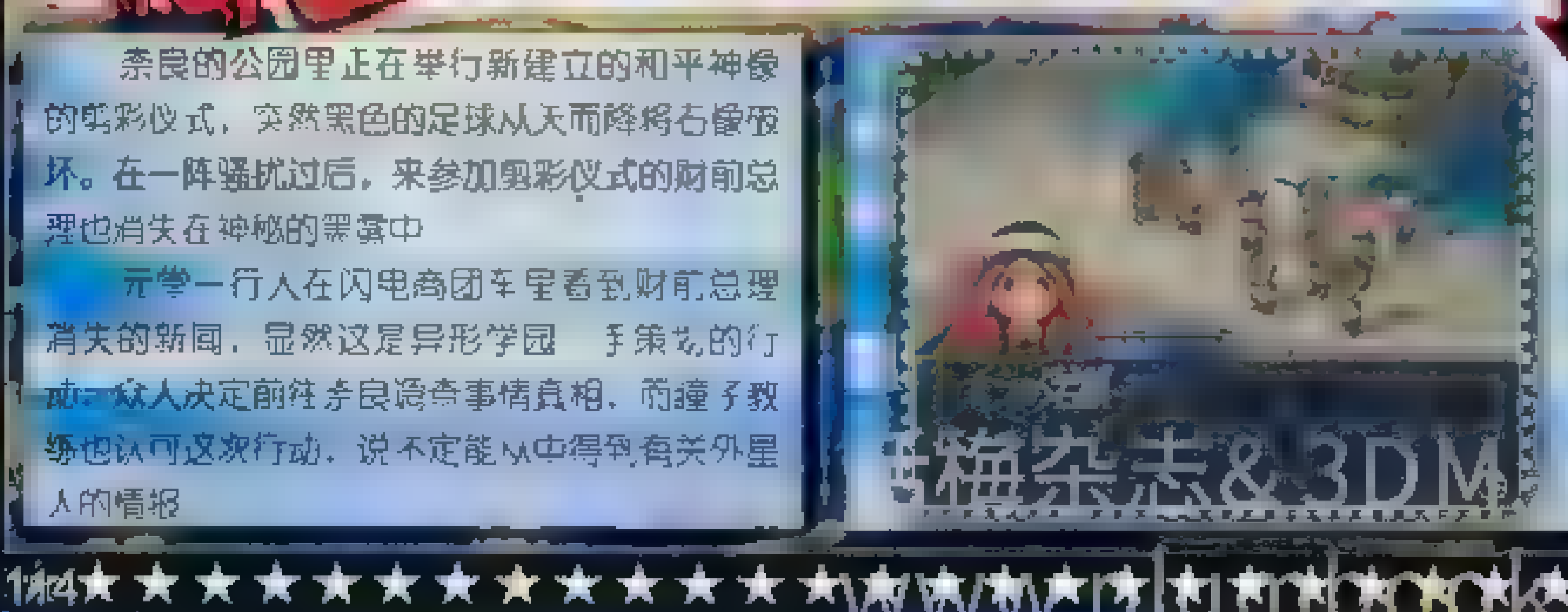
サッカーブレー（地图中央卡车下方）

スポーツウォーター（车站右侧）



前往伞美野中和操场上的足球部队长对话，同伴集合完毕。

准备完毕后前往雷门中和瞳子教练对话。



第二章　神秘人的阴谋，再见了，豪炎寺！

奈良的公园里正在举行新建立的和平神像的剪彩仪式，突然黑色的足球从天而降将石像破坏。在一阵骚扰过后，来参加剪彩仪式的财前总理也消失在神秘的黑雾中

元堂一行人在闪电商团车里看到财前总理消失的新闻，显然这是异形学园一手策划的行动，众人决定前往奈良调查事情真相，而瞳子教练也认可这次行动，说不定能从中得到有关外星人的情报

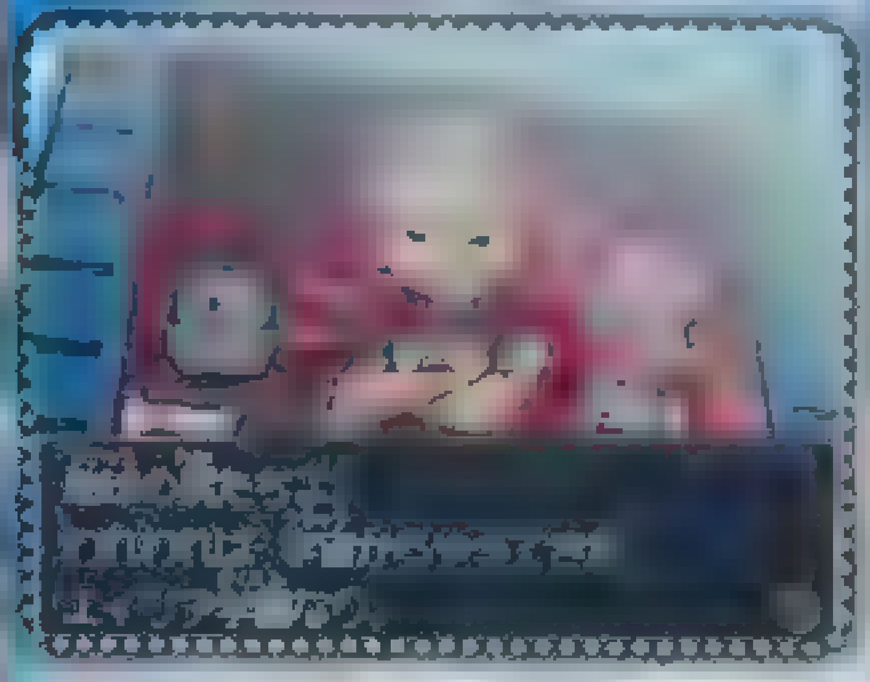
众人很快便到达奈良并急忙前往被异形学园袭击的公园，但通往公园的道路却被总理的直属部队SP特别行动组给封锁了，行动组的队长财前塔子固执地认为此次事件是恐怖组织所为，并下令禁止众人进入公园。

无奈下众人只好先回去再做打算。此时元堂偶然听到奈良公园的鹿十分喜欢一种饼干，于是和众人一合计，成功利用饼干引来鹿群赶走在公园门口巡视的SP组成员，进入公园内部。

那颗黑色的足球还留在被破坏的和平石碑前，元堂前往调查时却惊异地发现这颗足球的重量非比寻常，元堂使出全身的力量才勉强拘起。能把如此沉重的足球踢得犹如自身的一部分，众人再次感到异形学园的实力有多么惊人。这时SP组发现众人，虽然元堂一再解释，但SP组队长塔子认为众人和绑架总理的犯人有关，并说众人千方百计进入公园是打算回收犯罪时遗留下来的罪证——黑色足球，而证据就是元堂现在怀里正抱着这颗黑色足球。看来靠嘴是说不清了，只好用足球来说话。虽然SP组的成员实力不俗，更有塔子（とうこ）这名主力成员在场，着实给众人带来不小的麻烦，但瞳子教练不把染冈、壁山、风丸换下场，让雷门以八人的阵型应战，但在豪炎寺和鬼道精妙的配合下，最终雷门赢得了比赛的胜利。

"不愧是日本第一的雷门啊！"

胜利后，塔子竟然说出雷门的名字，原来她早就知道雷门中学和异形学园的事情，刚才只是想试探一下雷门的实力罢了。她也和元堂说出自己的身分，原来她是财前总理的女儿，想加入雷门和外星人一战高下救出父亲。



有新伙伴加入，元堂自然欢迎，值得纪念的雷门第一名女队员加入！这时一旁的萤幕上突然出现异形学园的讯息，SP组通过跟踪手段查出消息来自不远处的奈良电视台，担心父亲安危的塔子带领SP组往电视台赶去，元堂本打算一同前往，不料却被电视台的门卫挡在门外。同时，被外星人绑走的财前总理被对方带到异形学园的秘密基地。在这里，总理似乎看到了某个不得了的东西。

回到闪电商团车的众人在瞳子教练的建议下找到奈良最强的球员中谷并成功进入电视台。当众人赶到电视台楼顶时发现特别行动组的成员已经被异形学园一个个击倒，只有塔子还在场上坚持战斗。虽然明知双方的实力差距，但雷门还是决定帮助塔子，再次和双子风暴比赛。

比赛中豪炎寺似乎被什么心事所烦恼，整场比赛都发挥不出应有的实力，就连最拿手的火焰龙卷也射偏了。瞳子教练略做思考后做出了一个众人都不能理解的行为——让所有人都撤到后场防守，虽然这场比赛雷门还是输了，但却没有一个人在比赛中受伤，鬼道这才明白教练的做法：由于双方实力相差过大，教练希望大家能保存实力不与对手硬拼避免受伤，并能让元堂习惯对手的球速好积累经验，为下一次的比赛做准备。

赛后，瞳子教练突然告诉大家，当前的豪炎寺只会给队伍拖后腿，并要求他离队。豪炎寺并没有说什么，简单的收拾下行李准备离开。元堂当然不会这样看着曾经的战友就这样离开，虽然极力挽留，但豪炎寺去意已决。

"豪炎寺，我相信你一定会回来的，我们约定了！"

豪炎寺并没有说什么，在夕阳的余光下，朝元堂挥了挥手，转身离去。

豪炎寺的离开显然给众人带来了不小打击，而这时鬼瓦刑警找到众人，告诉他们被绑架的财前总理已经被外星人释放，担心父亲的塔子急忙前往东京。和父亲见面后，塔子告诉父亲自己要一起对付外星人，虽然财前总理极力反对，但在元堂的劝说下，总理被元堂的决心所感动，放心地把塔子交给元堂照顾。

众人一离开，鬼瓦刑警就要求财前总理配合调查，说出被绑架时的情况，但总理似乎有什么后顾之忧，拒绝了鬼瓦的要求。

章节流程

和司机古株先生对话　前往奈良。

宝箱一览

ナ［illegible］セ　シュートの秘传书（市街地东侧前台阶右）

ミ［illegible］ラルウオ　タ　（市街地东侧　秘传书店右边）

友情ポイ　ト25（市街地西侧第　颗树后

和市街地西侧和台阶前的SP组成员对话

被塔子拒绝入内

宝箱一览

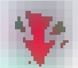
スポーツウオ　ター（公园入口右侧

ウ［illegible］キーブレ［illegible］ス　红色亭子的右下

热血ポイ　ト120　公园左上角）

チェ［illegible］カー［illegible］ューズ　公园右边台阶尽头

スタ［illegible］チブレ　ス（公园巨像左边）

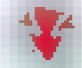


回到东侧　剧情后再回去和SP组成员对话　利用魔鼓走SP组成员进入公园　调查最上面的和平像并和SP组比赛

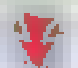
大型比赛　SP组　对手队伍：SP　对手平均等级　LV3　我方建议等级　LV5

说明　稍微有些难度的比赛　我方的染冈　舞山　风丸　人因为之前所受的伤没有完全恢复　下半场的时候瞳子教练会强制要求二人下场休息　之前如果没有收集球员　只能以八人的阵型应战　上半场二人因为状态不佳　最好不要让他们持球　对手射门时建议直接接住球　然后传给鬼道或者豪炎寺　直接把球打飞很容易让受伤的二人或者对手捡到球

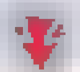
与和平像右下角电视前面的SP组成员对话，看到异形学园的威胁影像。



前往电视台　由于无法进入　回到大篷车和瞳子教练对话获取建议　此时开启搜索系统和人脉系统。另外　到奈良市街地可以见到前作中的尾刈斗中学成员　将他们打倒后还可以去“　　公园”挑战同样是在前作中登场的野生中学。



利用人脉系统寻找中谷　之后前往市街地与其对话后加入。



前往电视台　进入后使用右边的电梯到达顶楼　和双子风暴比赛

宝箱一览

スポーツウオーター（电视台大楼左侧

热血ポイント160（电视台大楼右侧

ウ［illegible］キーブレーキー　电视台大厅电梯旁）

大型比赛　异形学园　对手队伍　双子风暴　对手平均等级LV8　我方建议等级　无

说明　此战必须派豪炎寺和塔子两人出战　而众人实力还远不及外星人　因此这又是一场必败的战斗。比赛开始后要配合豪炎寺向前冲　让豪炎寺使用必杀技射门，此时豪炎寺回想起在医院中和黑衣人对话的场景　走神将球踢偏　之后的比赛就随意打吧　不久便会[illegible]

回到东京见财前总理　雷门第一名女队员塔子正式入队

もう一人のエースストライカー

第三章　另一个王牌前锋

瞳子教练告诉大家，下一个目的地是北海道。听说在那里有一个能替代豪炎寺的王牌射手。根据吾无得到的情报，那名射手属于白恋中学，名叫吹雪士郎（ふぶき），拿手技是让一切都冻结的强力射门“永恒暴雪”。众人听说有这么强力的前锋存在，不禁兴趣大增，凑在一起讨论这个将要加入的新伙伴。而　究的染冈却不认同教练的做法，认为没人能够替代豪炎寺。

想不到由于大雪封山，刚进入北海道的雪原［illegible］，闪电商团车因为积雪的关系无法前进，众人只好步行前往白恋中学。走出不远众人发现一名少年站在雪里，原来少年是白恋中学的学生，他听说众人想要前往白恋中学，便自告奋勇的为众人带路。快到白恋中学的时候不料　头熊突然出现［illegible］众人的去路，没看过熊的众人一时乱了阵脚［illegible］地闭上眼睛。就在这个瞬间　一阵巨响传来，等众人睁开眼睛时熊已经逃跑了。

经过一番波折终于到达白恋中学，想不到传说中的神射手就是刚才那位柔弱的少年。在［illegible］

［illegible］下，吹雪答应加入雷门共同对抗外星人　但首先要雷门和白恋中学来一场练习赛才行。

让众人没想到的是吹雪作为后卫的实力也是数　数二，其绝招“冰地”让雷门的各位［illegible］头。而在下半场开始，吹雪周围的气氛变得十分异常，他带球迅速突破雷门的防线，使出必杀技“永恒暴雪”攻破龙门。

众人对吹雪的出色表现十分满意，这时，异形［illegible］

来挑战，如果他们赢了便要破坏掉白恋中学。此时的雷门显然还不是双子风暴的对手，众人决定利用北海道的地势进行强化训练。

染冈始终无法认同吹雪代替豪炎寺的事实，自己一人进行秘密训练。而风丸也因为自己的实力始终无法得到提升懊悔不已，甚至在和元堂的谈心中说自己想要像世宇子那样喝下神水提升实力，元堂自然无法认同这种想法，他告诉风丸足球不是用来伤害人的，那种足球并不会带给他快乐，通过元堂的开导风丸也醒悟了。经过几天的特训后，染冈提出要和吹雪一决胜负，看看谁才是雷门的王牌射手。较量中染冈凭借特训的成果——新必杀"飞龙碎击"取得胜利。

第三天，终于到了和双子风暴对决的时刻，元堂一行人再次回到白恋中学，一个自称是白希名特（ヒロト）的红发少年主动和元堂交谈，希名特说自己是雷门的球迷，特地从很远的地方来看雷门的比赛。突然一声巨响吸引了元堂的注意，双子风暴终于来袭，而这时吹雪却因为巨响引起的雪崩害怕地躲在一旁，在元堂的安慰下吹雪终于恢复正常，跟随众人前往足球场准备和双子风暴一战。起初双子风暴的队员并不把雷门放在眼里，但经过特训的雷门球员实力已不是双子风暴所能匹敌的。经过这场比赛，染冈也认可了吹雪的实力，在染冈和吹雪之间完美配合下，轻易攻破了双子风暴的球门。

正当众人在为战胜双子风暴兴奋不已时，一个紫色的足球降临在场上，此时出现了一个名为伊普西隆（イプシロン）的队伍，原来双子风暴只不过是异形学园的二流队伍，伊普西隆的队长迪扎姆（デザーム）毫不犹豫地把双子风暴全体队员流放。看来，众人和异形学园的战斗还远远没有结束。

另一方面，被逮捕的影山借助外星人的力量成功地逃离警察的控制，他似乎也在暗地计划着什么新的阴谋。

章节流程

和古株先生对话前往北海道

宝箱一览

热血ポイント380　开始位置

B·ブレイクスル　北海道街东侧

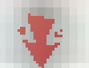
スポーツウォーター　北海道街东侧

スキルトプレーヤー　北海道街东侧

スポーツウォーター　北海道街西侧

[illegible]

在北海道街上发生剧情，得知异形学园将要袭击白恋中学，再次和古株先生对话前往大雪原。在雪原北峰（北ヶ峰）地图中央的大树下见到吹雪士郎，由他带路前往白恋中学。另外在北峰入口地图区域的右上角可以发现前作中的御影专农中学成员，与他们对抗取得胜利后获悉秋叶名户学园的消息，之后还可前去位于东京商店街的女仆咖啡店对这支队伍进行挑战



走过大雪原到达白恋中学，和站在校舍旁的男子对话寻找吹雪

宝箱一览

スポーツウォーター　北峰进入口左侧

友情ポイント40　北峰进入口左侧

ケ　キ　フレ　北峰进入口右侧

トルネ　ドキャ　チの秘传书　北峰第二区域

热血ポイント300　北峰第二区域

スポーツウォーター　足球场左侧

青春スパイク　足球场上方

スタミナフレ　中央水池右边

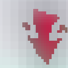
スポーツウォーター　校舍右边

さわやかグローブ　校舍左侧

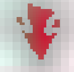
到下方和吹雪对话，吹雪提议互相切磋，前往足球场。

大赛比赛　白恋中学　对手队伍：白恋中学　对手平均等级LV7　我方建议等级LV10

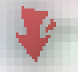
说明：本场比赛上半场吹雪作为后卫出场，而下半场则是作为前锋出场并强制踢进一球。由于白恋整体实力不高，只有吹雪的必杀射门能造成威胁，为了防止下半场吹雪发动必杀技，在上半场就要将他的TP消耗掉。在我方带球时白恋的球员会使用技能来抢球，上半场时他们[illegible]机会射门元堂也能轻松挡下。下半场吹[illegible]我们可以安心进攻。



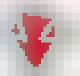
前往大雪原和吹雪对话开始特训，此时地图上那些闪电符号的训练地点可以开始使用了。



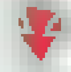
前往西边和风丸对话，经过劝说后风丸决定靠自己努力提升实力



特训结束后返回车上和木野对话休息。



异形学园来袭，前往大雪原和吹雪对话，然后回到白恋中学和双子风暴比赛。



和异形学园的双子风暴队决战。

大赛比赛　异形学园　对手队伍：双子风暴　对手平均等级LV11　我方建议等级LV15

说明：众人在经过特训后和外星人对抗成为可能，由于上半场比赛吹雪依然将后卫担当，而且吹雪此时无法使用射门必杀，因此上半场就靠后卫打头阵，尽可能地把球控制在对手的场地上。对手会经常使用技能来抢球，这时候可以让他们一些以消耗其TP，有机会的话可以冲上前去射门，守门员有一定概率使用技能挡住，尽量消耗掉守门员的TP，为下半场比赛的必杀技射门做好准备。下半场开始吹雪能转换成前锋形态，以两个前锋和一个后卫三个人一起配合向前冲，靠互相传球甩开敌人的拦截，最后将球传给前锋，使用必杀技射门，即使守门员使用必杀技也无法挡住吹雪和染冈的必杀射门。

第四章 千锤百炼的圣者们

研ぎ澄まされし聖者たち

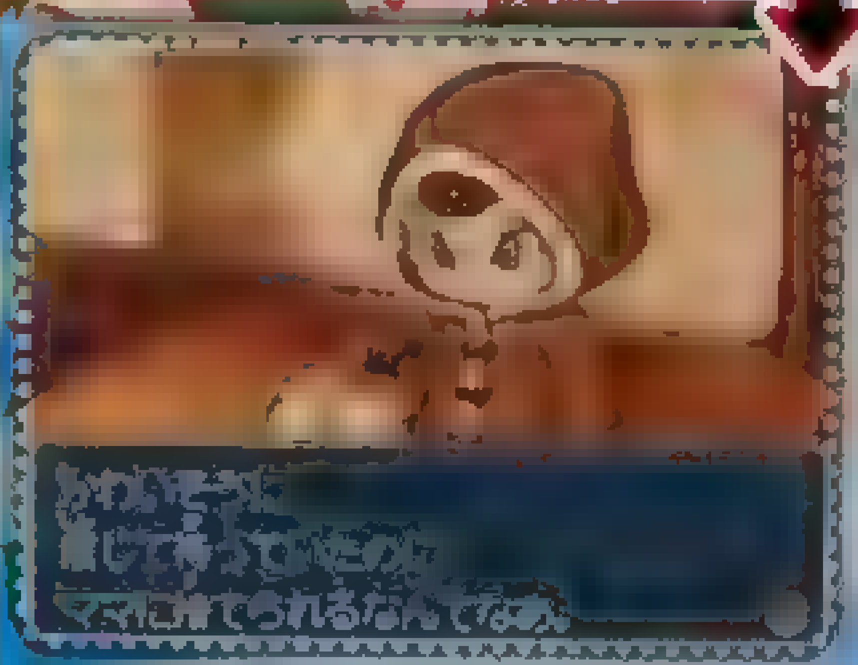
虽然击败了异形学园的双子风暴，但元堂守和伙伴们的战斗还远未结束。鬼瓦刑警得知异形学园下一个目标是在京都的漫游寺中学学。根据音无的情报，漫游寺中学实力不俗，即便参加全国大赛拿到冠军也不在话下。

来到目的地京都后，由于不知道漫游寺中学的所在位置，众人只好在街上打听情报，这途中误打误撞救了一名被小混混缠住的小孩。不料小孩并不领情，对众人一番讥讽后逃跑了。幸亏路人提醒元堂那名小孩就是漫游寺的学生，众人才跟踪小孩到了漫游寺。

一众人刚到漫游寺就中了刚才那名小孩埋伏的陷阱，正在练习的足球部成员闻讯赶来救起元堂。交谈中元堂得知小孩名叫木暮夕弥（こぐれ），也是漫游寺足球部的成员之一，由于年龄太小加上他喜欢恶作剧的恶劣性格，队长垣田和身为教练从不让木暮参加正式训练。

互相介绍后，元堂急忙和垣田谈起异形学园将要袭击漫游寺的消息，但漫游寺足球部的成员练习足球只是为了锻炼自己的身心，并不想进行无谓的战斗，他们打算和异形学园进行和谈。此时鬼道建议共同对抗异形学园，并与漫游寺中学学进行一场交流赛。

另一方面，音无无意中发现木暮在一旁独自练球，被木暮的努力感动的她决定去和木暮谈心，可音无的行为让木暮想起自己幼年时候被母亲抛弃的回忆，虽然音无耐心地开导木暮，但他还是不愿意相信别人。这时漫游寺的教练前来告诉众人寺内的典义书被偷，正巧垣田想起这段时间京都的街上好像在讨论有关神秘人的话题，于是元堂决定前往京都街道帮忙寻找神秘人。经过一番波折众人惊讶地发现所说的神秘人竟然是被



称为双子风暴队队长雷瑟（レーゼ），而他似乎已经失去记忆，想不起以前的任何事情，眼看问不出什么来，众人决定回到漫游寺再做打算。想不到回到寺内就发现木暮和垣田在争吵，原来垣田怀疑典义书是被木暮所偷，元堂赶紧上前帮忙打圆场。木暮一气跑开，元堂等人取出典义书打还给教练，失望的音无正打算去找木暮，不料却听到一声巨响从寺内传出。

伊普西隆果然如约前来，他们要挟垣田不比赛就破坏学校，见和谈无效，漫游寺的众人只好上阵战斗。但伊普西隆的实力远超所有人的想象，不出多久漫游寺的众人便一个个倒下。在一旁的元堂看不下去伊普西隆的暴行，决定代替漫游寺比赛，伊普西隆欣然应战，并扬言十分钟内结束比赛。果然实力超群的他们打场连进人球，危急之时，木暮在音无的鼓励下决定相信她，并使出必杀“旋风阱”成功挡下伊普西隆的进攻，此时敌方队长迪扎姆却突然宣布比赛结束并带着队员撤离漫游寺，这场比赛终以闹剧收场。

最后，众人都认同了木暮的实力，木暮也决定加入雷门锻炼自己。

章节流程

和古株先生对话，前往京都。

在市区第一个路口右转发生剧情，4VS4比赛，结束后可前往漫游寺中学学。

宝箱一览

どりよ…のス…イク（京都市街地左边）

スポーツウオーター（京都市街地右边）

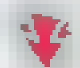
友情ポイント80（京都市街地东里通）

スタミナブレード（京都市街地东里通）

和漫游寺中学学进行比赛。

大型比赛 漫游寺中学学 对手队伍 漫游寺中学学 对手平均等级 LV14 我方建议等级 LV17

说明 这是和漫游寺中学学的一场交流赛，难度不是很大，对手的射门大多可以使用神之手挡住。对手守门员的TP也只够使用两次的技能阻挡我方进攻，只要将其的TP消耗掉就毫无难度了。需要注意的是对方其他成员的技能消耗TP不多，会经常使用技能来阻碍我方拦截，而土门的“杀手滑铲”由于TP消耗不大，这里可以作为主要拦截手段。



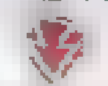
去漫游寺外的围墙和音无对话，发现木暮在独自练习。

宝箱一览

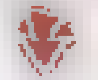
スタミナブレード（入口台阶）

スポーツウオーター（足球场右上）

热血ポイント415（足球场左下，
スタミナフレーミ（左校舍旁）
ウルクルヘ トの秘传书 左校舍屋上方）



去足球场上找垣田推荐木暮，但垣田觉得木暮还不够资格参加实训。



与市街地左边的一个眼镜NPC对话进入西里通，剧情后回漫游寺。

异形学园来袭。

太型比赛 异形学园 对手队伍：伊普西隆／对手平均等级LV15 我方建议等级 无

说明 伊普西隆队比之前的双子风暴队强了不少 我方暂时比不过他们，在布阵的时候把木暮放在后卫的中间位置 并 定要使用防守形态。稍开始随便踢踢就好了 过了10分钟后发生剧情，此时木暮只要在原位等敌方过来 使用必杀技“旋风阵（せんぷうじん）”抢到球便发生剧情结束比赛。

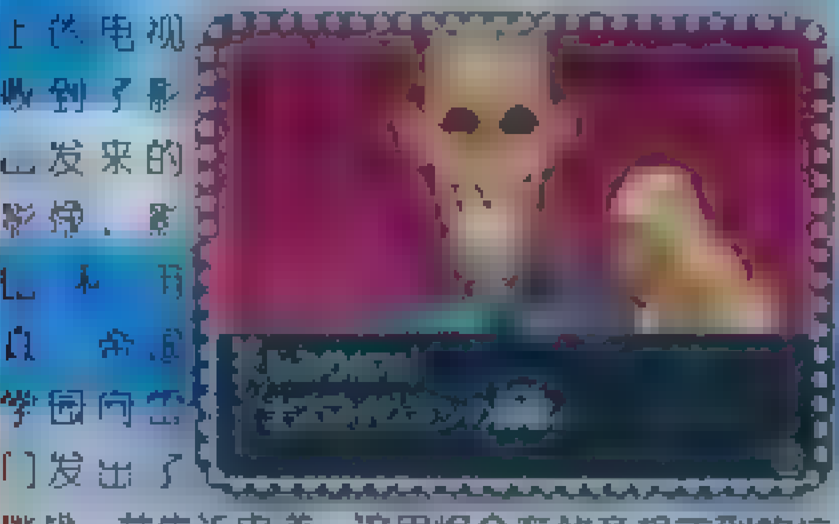
宿命•对决！影山VS响木

第五章 命运的战斗！影山VS响木

被外星人所救的影山依靠异形学园的帮助重新组建了一支球队，并命名为“真 帝国学园”。真 帝国学园的队长是一名叫做“不动明王”的邪恶少年，他以能得到超越鬼道的条件为诱惑，把原帝国学园的队员源田和佐久间拉拢过来。

影山看着被力量所迷惑的源田和佐久间，阴险笑道，“鬼道 我的杰作啊，这次，我要让你重新臣服于我 ”

从电视团车上，就在大家相互打闹时，车上的电视收到了影山发来的影像，影山和真 帝国学园向雷门发出了



挑战，并告诉鬼道，这里将会有他意想不到的惊喜。

曾是帝国队长的鬼道自然无法容忍影山的胡作非为，而鬼瓦刑警也查出影山的基地在四国的爱媛，事不宜迟，众人决定立刻前往爱媛阻止影山的野心。由于影山的影响，爱媛这里的人并不欢迎外人，响木教练建议众人前往帝国学园打听消息。

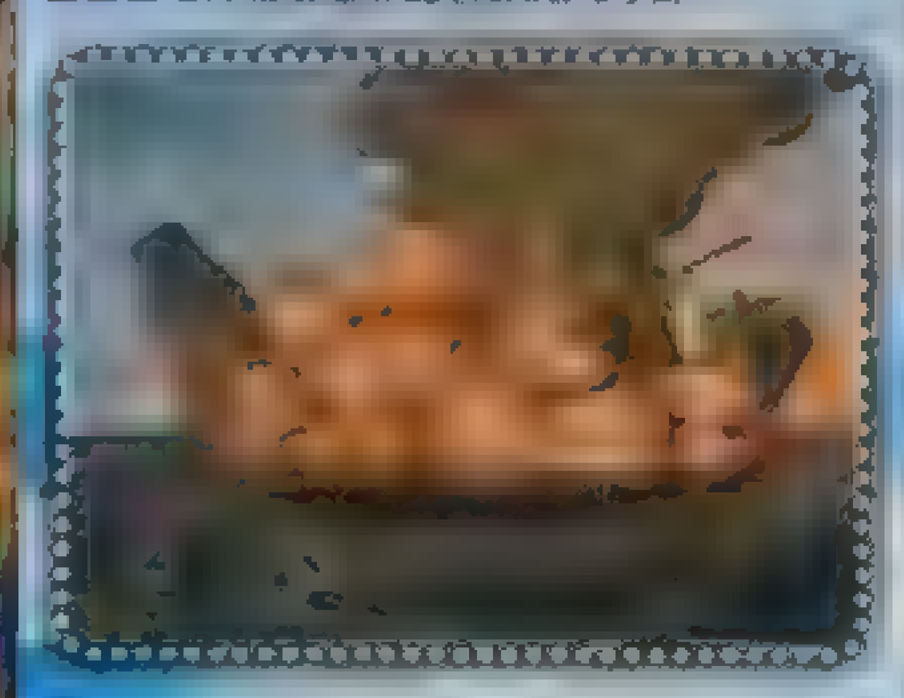
在帝国学园，鬼道见到了源田和佐久间，想不到昔日的队友在此反目成仇。虽然鬼道极力劝说 但两人并不领情 此时真 帝国学园的队长不动出现带走了源田和佐久间，并告诉鬼道他们在爱媛的码头静候雷门。

两人刚走，咲山赶来告诉鬼道，埋藏在帝国学园深处的禁断之技“野兽囚笼”和“企鹅皇帝1号”的奥义书被源田和佐久间带走。深知禁断之技可怕的鬼道告诉众人，这两个必杀技是四十年前影山的父亲研究出来的，其威力足以毁灭一切，但对身体所带来的负担也非常人可以承受，只要在一场比赛中使用三次以上将落得终身残疾的下场。

愤怒的鬼道赶回码头，在帝国学园的帮助下众人成功突破外星人防线进入影山的新基地 比赛中佐久间不要命地连续使用“企鹅皇帝1号”射门，危急之时染冈舍身挡住射门，但也因此受伤，无法再次比赛。

最后源田和佐久间终于清醒，他们告诉鬼道自己被一种称为“力之石”的神秘石头所影响 为了追究力量而迷失自我，这时鬼瓦刑警也出现打算逮捕影山，但孤傲的影山自己将船炸毁，宁愿葬身海底也不愿被捕。

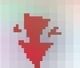
“鬼道，你是我的最高杰作 你永远也无法逃离我的束缚。”望着撤离的众人，影山自言自语并随着爆炸的船舰沉入海底。



在东京，财前总理经过一番严密的调查终于查明了瞳子教练的身分。在几年前，有一个被害的少年便姓“吉良”，而某个资金庞大的财团会长叫做“吉良星二郎”，这一切是否只是巧合的安排？

章节流程

和吉株先生对话前往西国的爱媛。



和狗旁边的NPC对话　对方逃跑后追上去再次对话　被告知体育商店的店员似乎知道什么。

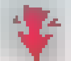
宝箱一览

热血ポイント555　市街地西侧

友情ポイント35　市街地东侧

フリティ ト2　市街地东侧台阶

マ ル ト て　市街地东南侧



去体育商店和店员佑介对话　他告诉众人在河边发现过奇怪的石头

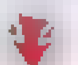
前往市街地西侧桥下和少年对话　开始4VS4比赛　少年说影山的基地似乎在码头

前往码头　由于敌人数量过多　先前往帝国学园。

前往东京的帝国学园。

宝箱一览

ヒワ ノ の秘传书　帝国学园走廊左侧）



回到码头　进入影山基地。

宝箱一览

スタ ナフレ （码头右侧）

わ れ サ ダ　码头特训点西侧

ス テ ュ （码头右侧尽头）

イ フレ 真・帝国学园球场右上角）

和真　帝国学园比赛

大型比赛　真・帝国学园　对手队伍　真・帝国学园　对手平均等级　LV20　我方建议等级　LV21

说明　难度比较大的一场比赛　比赛到一定时间就会强制发生剧情一次　第一次佐久间会使用必杀技射门得分　第二次 制挡下　第三次源田会身材住并因伤退场　后再次强制剧情后球都在元堂那　要从我方场地进攻过去比较有难度　靠何况佐久间还射进一球　如果实在打不过可以选择重战　这样的话就不会有第二次强制剧情　难度相对降低不少　但要注意源田会因为受伤而无法出场

良速●大要塞●攻略●开!

第六章　攻略！浪花的大要塞

经过和真　帝国学园的一战，由于评子教练并不把队员的身体情况放在首位考虑而被响木教练狠狠地批评了一顿。此时理事长告诉瞳子教练，在大阪发现了疑似外星人基地的可疑建筑。瞳子教练立刻决定前往大阪一探究竟。根据理事长秘书暗中调查的情报，外星人的基地似乎在大阪的游乐园里。由于游乐园实在太大，众人决定分开探索。想不到此提议一出，元堂便"幸福"地被四个女生团团围住

众人经过地毯式搜索后还是无功而返　此时广场中央传来了栗松的惨叫声。原来他在这里买大阪烧的时候和几个女孩子发生了争执，对方仗着人多势众，喊来一群女孩子上来帮腔。经过一番交涉　元堂得知她们是这里的女性足球队大阪浪花CCC，此时她们也觉得继续吵下去毫无意义　于是双方决定依靠足球的胜负来说话。

想不到一之濑由于在刚才的比赛中表现出众，受到CCC队长里佳（リカ）的青睐，这个大阪女孩认为自己和一之濑能够认识是命运的安排，死命地缠住一之濑一定要和他结婚。不过众人也因此得知里佳等人之所以有能够和雷门抗衡的实力，全是因为在游乐园某处的一个修炼场练习的结果，在一之濑上交"色相"的诱惑下，里佳终于答应带众人前往修炼场，但此时的众人并未察觉，他们的行动已被异形学园所监视

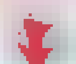
果然，这个修炼场和异形学园有关，到处都有外星人练习时使用的黑色足球。里佳告诉众人，这里从很早以前便没人来过，因此她们才擅自使用这里的设施。根据里佳的说法，看来认为这里很可能是外星人废弃的修炼场，大家决定使用这里的设施增强实力。

地下修炼场对众人增强实力起到很大帮助　几天后　众人突然发现在哪都找不到CCC的队员　于是大家急忙前往地下修炼场。果然在这里的最深处，伊普西隆队已经在此等候雷门多时　队长迪扎姆告诉雷门，如果这场比赛输给他们　那雷门和CCC的队员将永远无法回到地面，看来一场恶战在所难免。

在修炼场锻炼后的雷门已能与伊普西隆抗衡，双方不断进行激烈的攻防，在吹雪不断尝试下，迪扎姆的必杀技"虫洞"终于被击破，雷门靠一分之差险胜伊普西隆。当众人还沉浸在胜利的喜悦之中时，栗松突然发觉到有人在偷窥他们并甩去足球，才得知是雷门…要…下

章节流程

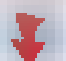
和古株先生前往大阪。



前往街道上方和理事长的秘书对话，询问有关秘密基地的消息（特训点旁的NPC）。

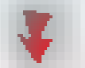
宝箱一览
友情ポイント100 市街地右侧，
オオメ…スワラ…の秘传书 市街地右侧，
ファイクォ…ルの秘传书 市街地道具店门口
…イ…フレ… 市街地商店街

前往游乐园，从四名MM中选择一个心仪的女孩子同行



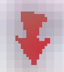
和黄色帐篷的NPC对话询问消息。

宝箱一览
…ダイ…ト2 or …ス…サ…ダ 游乐园广场左下
热血ポイント700 游乐园广场左上
スピ…ングカ…トの秘传书 or …ス…ェ…の秘传书 塔子所在地右边
ス…ウイ…ター 入口
…イ…ナレ… 广场上方



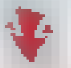
察觉到吹雪有点奇怪，去东边区域找他，对方站在树下

听到栗松的惨叫，去入口处找栗松

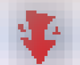


和CCC队比赛

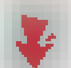
大型比赛 大阪很花CCC 对手队伍 CCC 对手平均等级 LV23
我方建议等级 LV22
说明 本场比赛的难度比上一场比赛简单多了。这些女选手的能力相对来说不高，多用技能便能轻松突破防线。射门建议让吹雪来，必杀技可以直接穿透守门员的技能而得分



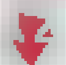
去东边区域和理佳对话，跟随理佳前往秘密基地。



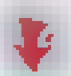
调查装置，画中是黄昏的场合下楼便能进入地下修炼场。



调查右上方装置开始特训，这里房间里的内容完全是随机，如果进入大房间将开始大型比赛。

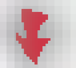


和守卫机器人进行大型比赛，队员都是以前交手过的成员，难度不高。



特训完成后和本野对话结束当天的特训。

发现CCC的队员失踪，前往大阪市街地商店街的理佳家找一之濑



进入地下修炼场，进入大房间和伊普西隆比赛。

大型比赛 异形学园 对手队伍 伊普西隆 对手平均等级 LV26 我方建议等级 LV25
说明 此战必须靠理佳…上场。上半场对手使用必杀技完全不消耗TP，加上狗棒的合体必杀技"大地破碎"防不住，因此尽量防守，一旦对手前锋带球就要想尽办法使用必杀技拦截下来。进攻方面要记得给鬼道和吹雪装备上增加力量的鞋子，这样才能保证用必杀技攻穿被守门员的移射而得分

第七章 发现！爷爷的秘密笔记

発見！じいちゃんの裏ノート

雷门战胜伊普西隆的消息很快传遍了世界各地，人们无不为之欢呼，而远在冲绳的一名神秘少年也被这个消息所吸引。另一方面，异形学园似乎没有因为伊普西隆的失败而影响计划，原来伊普西隆依旧不过是他们的一枚棋子罢了。

而对方的目的，是要从二人中选出一个最强的队伍。这二人便是爆炎队的队长樊德，钻石星尘队的队长加泽，和不内弗斯队（プロミネンス）的队长吉兰。

在闪电商团车上，财前总理告诉众人异形学园除了双子风暴和伊普西隆外，还有更加强大的球队存在，看来异形学园的阴谋远不止破坏学校这么简单。此时元堂接到妈妈的电话，说去年福冈的阳花户中学有元堂爷爷——元堂大介留下的另一本秘密笔记。为了学会更强大的必杀技巧，一行人决定前往阳花户中学寻找笔记。

想不到这里有一个名叫立向居勇气（たちむかい）的少年因为见到元堂而激动不已，原来他…… 在……的要求下，

元堂答应和阳花户中学来一场友谊赛。想不到立向居不仅是元堂的FANS，还通过自己的努力学会“神之手”！

两队间激烈的比赛也把阳花户中学的校长吸引过来，校长一眼就认出了和大介相似的元堂，原来他是大介以前的队友。校长告诉元堂，四十年前大介在前往和帝国学园比赛之前把这本笔记交给校长保管。交谈中，有两个男人走来，而领头的便是吉良财团的会长吉良星二郎。瞳子教练看到吉良星二郎后似乎有所顾忌而躲在众人之身后。虽然吉良星二郎没有发现瞳子教练，但他的秘书研崎却发现了什么，露出一丝不易察觉的阴笑。

原来星二郎此次前来的目的是为了讨要元堂大介的笔记本，但校长曾和大介约定，不把那本笔记给外人看而拒绝了星二郎的要求，没有达到目的的星二郎也没过多纠缠。在校门口，阴险的星二郎却私下叫研崎跟踪校长。

赶走了星二郎，校长知道星二郎此次前来没拿到笔记本不会罢休，于是他决定把笔记本交还给元堂守。根据笔记记载，有一种名为“正义铁拳（せいぎのてっけん）”的究级守门技，但大介并没有在笔记本上写出详细训练方式，元堂只好先帮助立向居训练。另一方面，吹雪由于两个人格在体内相互抗争，状态十分低迷，而风丸也因为自己的实力没有明显提升而在一旁独自苦恼。

第二天，异形学园的对阳花户中学下了挑战书：一个代号为“G”的球队将来此和他们一战。在元堂和立向居的鼓励下，阳花户中学的队员们和雷门一起特训，增强实力共同对抗异形学园。就在大家备战时，基山希洛特突然出现，而他似乎有什么难言之隐，要元堂和他一起去一个没有人的偏僻角落有事相告。原来基山希洛特这次来找元堂是来和他告别，由于父亲的安排，他无法再和元堂见面。天生粗心大意的元堂自然无法理解基山希洛特的想法，对准备离开的对方

说道：“希洛特，只要你还喜欢足球，那么我们永远是朋友。”

第二天，异形学园果然来了，首先是阳花户中学和杰内希斯队的比赛，想不到杰内希斯的实力十分强劲，立向居的必杀技“手神之手”也被对手轻易攻破。为了保护阳花户中，雷门决定和杰内希斯一决高下。比赛中吹雪体内两个人格抗争得更加厉害，导致他的状态前所未有的低迷，连“永恒暴雪”也无法施展出。一旁的风丸[illegible]能依赖吹雪，情急之下居然发挥出平时未有的实力，数次从杰内希斯队员手中抢到球。[illegible]于优秀的表现引起星二郎的注意，在星二郎的命令下，杰内希斯的队员对风丸进行了惨无人道的围攻，不久，体无完肤的风丸重伤倒下，这场完全没有悬念的比赛也因此结束。

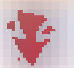
“原来队长一直看好的雷门也不过如此嘛。”赛后，杰内希斯的队员讽刺着说道。“队长”——这时元堂才发现，杰内希斯的队长古兰竟是基山希洛特，窘迫的基山希洛特急忙下令全员离开阳花户中学。一直在旁边沉默不语的鬼道认为雷门队员一系列受伤事件似乎是一个早有计划[illegible]

另一方面，吹雪因为体内人格抗争而痛苦地倒下。在医院里，瞳子教练知道吹雪的事情已经隐瞒不了，她告诉众人吹雪之所以会这样，是因为他以前有一个名叫敦也（アツヤ）的弟弟，同样喜欢足球的兄弟俩互相约定，哥哥当后卫，弟弟是前锋，两人要成为最强的攻防组合。但敦也和吹雪的父母在几年前的一场大雪崩中丧生，从此吹雪便有了双重人格，这段时间吹雪体内的两个人格之间发生了冲突，想要互相排挤对方。

说完吹雪的事情后，瞳子教练看出元堂有心事，便把元堂叫到一边。果然元堂觉得自己身为队长却无法保护自己的伙伴，开始自责起来。这时风丸用拐杖撑着身体艰难地走来，安慰元堂不要难过，不论是他还是其他队员，等伤养好后一定会回到队伍，再次和他一起快乐地踢球

章节流程

和古株先生说话前往福冈。



在市区过桥后发生剧情 下桥和三人对话并前往阳花户中学。另外此时可以前往市街地空地前挑战手冈山中学。

宝箱 览

热血ホイッスル780（市街地线路区域右上）

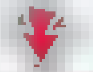
スーパーウオーター（天桥上）

秘传书（市街地空地前）

まかいのグローブ（市街地空地右下

ハイパーブレード 同上

ひっしょうグローブ（阳花户中球场右侧

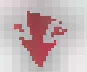


到达阳花户中学 并和立向居他们进行练习赛。

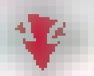
大型比赛 阳花户中学 对手队伍 阳花户中学 对手平均等级 LV28 我方建议等级 LV28

说明 在上半场比赛中可以慢慢推进 靠电道或吹雪射门得分 上半场结束后吹雪的双重人格又在进行抗争 导致状态低下，所以玩家如果处于领先状态 下半场可以防守为主。

前往市街地的空地取得笔记本



在阳花户中进行特训 收到异形学园的破坏预告。



继续前往阳花户中进行特训 吹雪状态开始低迷。

前往阳花户中学和杰内希斯比赛。

大型比赛 异形学园 对手队伍 杰内希斯 对手平均等级 LV32 我方建议等级 无

说明 必败的一战 吹雪无法使出自己的必杀射门，比赛中只需将球传给风丸并带球前进便会发生剧情 之后比赛自动结束

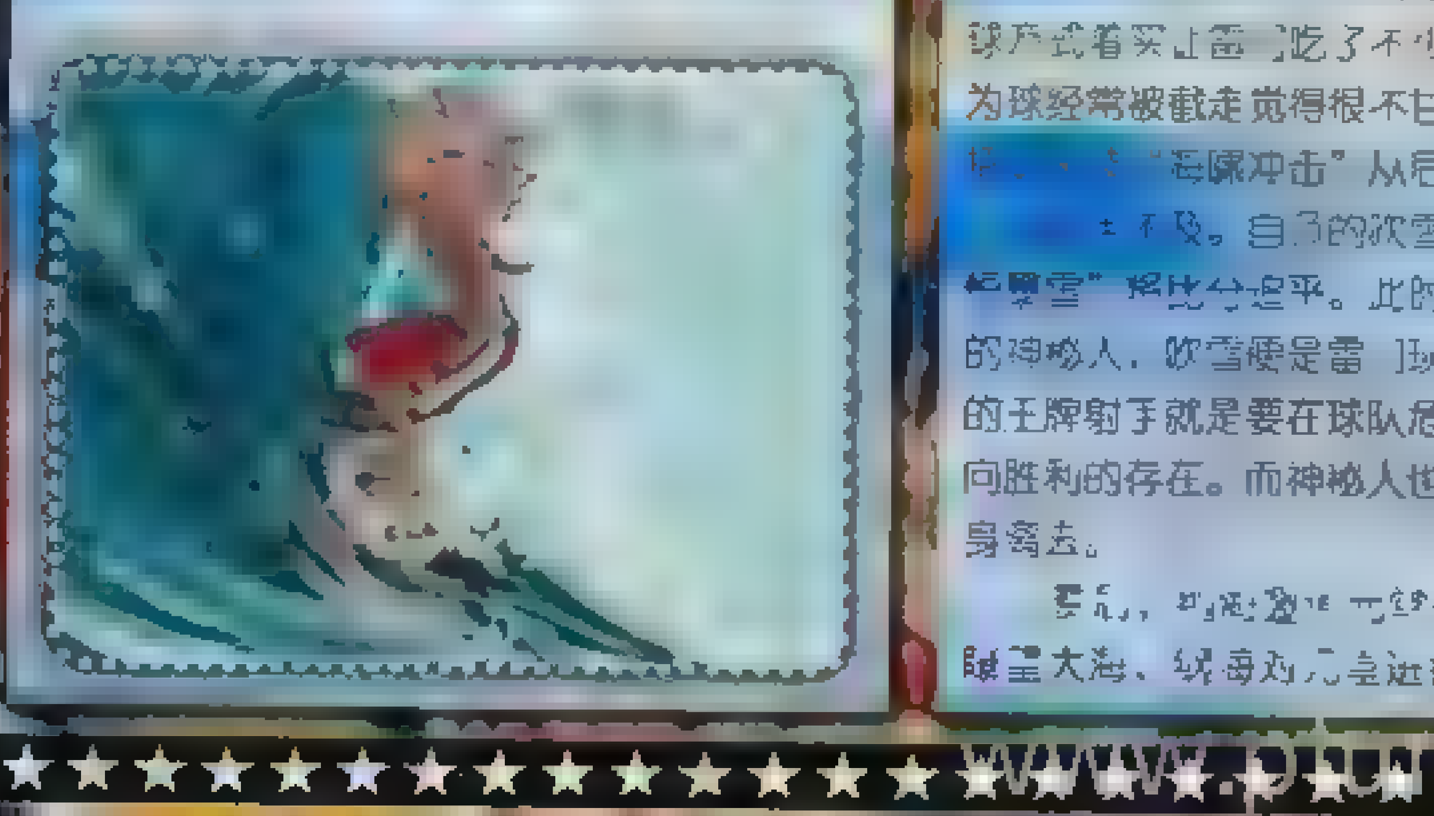
和瞳子教练对话

第八章 燃烧的烈焰！豪炎寺归来

瞳子教练接到了一个神秘电话，对方告诉她如果还当为“血”的关系，想要组成最强的球队复仇，那只是白白忙活罢了，瞳子正想进行反驳，对方就挂断了电话。

画面转到商团车里，立向居告之大家据说在冲绳出现了一个“炎之射手”，众人觉得这个“炎之射手”是豪炎寺的可能性很大，因此决定去冲绳寻找线索。

来到冲绳后，众人发觉这里的海上被奇怪了巨大旋涡所包围，一个老奶奶告诉众人，这种旋涡似乎和异形学园有关，还是不要贸然接近为妙。由于人生地不熟，瞳子教练决定先在此处进行训练再做打算。众人正训练得起劲，突然听到奇怪的声音，原来是一个少年乘着冲浪板破浪前进。这时喜欢恶作剧的木暮又再次捣怪，把球踢向了少年，不料少年的身手非常敏捷，轻松地把球踢了回去。



元堂上前和对方交谈，这名叫做纲海（つなみ）的少年虽然不知道关于“炎之射手”的情报，但答应元堂如果雷门能战胜他们大海原中学，他就帮忙寻找线索。有当地人愿意帮忙无非是件天大的好事，众人自然答应了纲海的要求。

大海原中学足球部的拿手好戏是一种跟着音乐节拍而踢球的“节奏足球”，这种新颖的踢球方式着实让雷门吃了不少苦头，比赛中纲海因为球经常被截走觉得很不甘心，于是他自创了一招……“巨浪冲击”从后方直接射门，给元堂措手不及。白队的吹雪见状使用必杀技“永恒暴雪”将比分追平。此时古株先生告诉在一旁的神秘人，吹雪便是雷门现在的王牌射手，所谓的王牌射手就是要在球队危机之时能带领球队走向胜利的存在。而神秘人也似乎被此话触动，转身离去。

赛后，纲海邀请大家一起前往冲浪，纲海说到大海，纲海为元堂进行一番开导后便先行

离开。此时，记强力的射门朝元堂飞来，元堂接住球后感觉到能踢出这种射门的只有豪炎寺一人，可豪炎寺究

竟是从哪里踢出这记射门？元堂急忙在附近寻找，可始终没有找到豪炎寺的身影。

元堂将此事告诉纲海，此时吹雪告诉元堂，他不久前在灯塔附近和一个神秘少年相遇，少年掉落的挂饰被他捡到，元堂一眼便认出这个挂饰是豪炎寺的东西。于是纲海决定对灯塔附近进行地毯式的搜索。

在纲海的帮助下终于查出豪炎寺似乎就住在灯塔里，但大海原队的教练却不愿意让众人进入塔内打扰豪炎寺，原来豪炎寺在来到队里之前一直受到姬安的胁迫。无奈之下纲海只好回到学校请来教练打开灯塔的门，在灯塔里，众人才知道豪炎寺离队后独自一人居住在这里默默地训练。此时，雷门教练来电告诉元堂在大海原中学也出现了巨大的危机。当众人赶到时伊普西隆的众人突然出现，并要求和雷门再决一胜负。

伊普西隆队似乎做过了加强改造，实力和上一次相比有明显提高。雷门的众人渐渐招架不住，而吹雪也因为受到里人格的刺激无法继续比赛，雷门陷入了前所未有的危机中。这时，那个神秘少年再次赶到场边，原来他就是离队多时的豪炎寺，但他似乎还是有所顾虑，正在挣扎是否要出去帮助元堂。

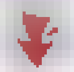
“我……我相信豪炎寺，他一定会遵守和我的约定回来的。因此，在这之前，我要替他保护好球队！”被击倒的元堂一次又一次站起。终于，豪炎寺被元堂的话语打动，回想起以前和元堂共同经历的事，豪炎寺放下心中的包袱，接住姬安递上来的球衣，毅然走上球场和昔日伙伴们再次并肩作战。登场的豪炎寺拿出独自特训的成果——“灼热风暴”大破伊普西隆的龙门。

赛后豪炎寺告诉伙伴们，原来异形学园为了让他加入他们而绑架了夕香。但豪炎寺并未屈服于异形学园，他一边默默特训，一边想办法救出夕香。如今夕香已经转危为安，他也能回到大家身边。

在离开冲绳时，吹雪找到豪炎寺提出并不认同他那种代替他成为雷门的王牌射手，扎算和豪炎寺较量一番。豪炎寺不但没有应战反而告诫对方如果他再这样一味地追求力量，最终结果只能导向败亡。

章节流程

和古株先生对话　前往冲绳。



与木野对话开始特训

宝箱一览

ス・・ウォ・タ　商店前

かえんほ……の秘传书　商店前

・・・・ワレ……特训点旁）

热血ホ・・ト970（训练点旁边）

前往大海原中学学和对方进行比赛

宝箱一览

ライフェ　スプラスの秘传书　大海原中学学左侧

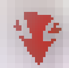
・うのりごん（大海原中学学步道）

トラブ・キャ・・の秘传书（大海原中学学看台后侧）

大型比赛　大海原中学学　对手队伍　大海原中学学　对手平均等级　LV30　我方建议等级　LV27

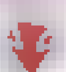
说明　上半场为剧情强制进行　并以1　结束　下半场的比赛由玩家控制　大海原的实力并不强　一心应付要取胜不难

前往沙滩进行“正义铁拳”的特训。

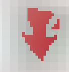


回到闪电商团车上和木野对话结束当天特训。

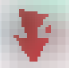
前往大海原中学学和纲海对话　得知豪炎寺就在附近



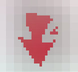
前往市街地和纲海对话　纲海拜托当地的小孩帮忙寻找豪炎寺。



前往在市地左上角的灯塔并在此处发现一颗黄色足球



前往大海原中学和教练对话　对方帮忙打开灯塔大门。



赶往灯塔　众人发现豪炎寺之前训练的房间。

伊普西隆再次来袭　前往大海原中学进行比赛。

大型比赛：异形学园　对手队伍：伊普西隆改　对手平均等级　LV30　我方建议等级：LV30

说明　此战纲海　吹雪　鬼道　壁山四名角色必须上场。伊普西隆队这次强化了不少　队长迪扎姆作为前锋出场　他的必杀技“暗黑道标”非常难应付　因此在他拿到球的时候尽量用必杀技阻拦　上半场建议相互传球磨时间　比赛到了第10分钟时吹雪的双重人格又起冲突进入低迷状态并无法比赛　玩家必须将其换下场　下半场　开场豪炎寺归队　此时只要将球传给他就会用新必杀“爆热ストーム”拿下一分　之后死守住这一分拿下胜利（对方的守门员很强　除豪炎寺外其他人难以得分）　而元堂刚学会的防守必杀“せ・・のこ・・きん”可以轻松帮助我们实现这点

最终决战 ジェネシスの威胁

第九章 最终决战！杰内希斯的威胁

瞳子教练告诉大伙，经过秘密的探查，他们终于得知异形学园的秘密基地就在富士山里。她让众人做好准备，前往异形学园和最强的球队杰内希斯一战。众人认为此时不应该急着去打异形学园总部，因为最强的技能还没有掌握下来。但是教练执意要求马上出发，细心的鬼道似乎察觉到了些什么。

准备出发时，木野却发现吹雪不在车里。原来此时吹雪因为体内敦也的人格快要侵占自己而独自苦恼着，而异形学园的打手趁吹雪独自一人的这个绝好时机前来邀请吹雪加入异形学园。虽然吹雪士郎极力阻止，但已经被力量迷失了自我的吹雪敦也答应了异形学园的邀请。另一方面，夏未根据GPS卫星发现吹雪正在雷门，众人急忙赶回雷门。此时被破坏的校园已……，而吹雪正站在足球场上，经过元堂的一番劝说，吹雪士郎用尽全力终于压制住敦也，恢复了真正的人格。

这时异形学园钻石星尘队（ダイヤモンドダスト）的队长加泽（熟人被此处出场的吧，是哪个队的队长哭）出现在众人面前，他为了向星二郎展示自己才是三人中最强的人，打算前来单挑雷门。加泽见众人并没有应战的意思，二话不说便使出必杀技"钻石星尘"，眼看球就要打中在……的木野，幸亏世宇子的队长亚风炉（アフロディ）出现帮忙挡住这一击，否则后果不堪设想。经过理事长的介绍，原来世宇子无法忍受异形学园藐视"神"的态度，于是和雷门站在同一阵线共同抗敌。

加泽虽然对突然前来搅局的亚风炉有所不满，两个唯我独尊的狂妄少年很快便从舌战升级为在场上激烈的单挑。两人正打得火热的时候，古兰突然出现并使用必杀把他们分开。虽然加泽并不喜欢被管束，但面对星二郎的命令，他只好跟随古兰回到基地。临行前古兰告诉元堂，自己将在异形学园基地里等待他的到来。

经过刚才和加泽的一战，鬼道认为以雷门现在的实力并不足以对抗杰内希斯，而亚风炉却告诉鬼道，他此次前来的目的便是打算让雷门通过和他们进行练习赛的方式进行强化训练。经过几天高强度的特训后，雷门的实力有了不少提升。

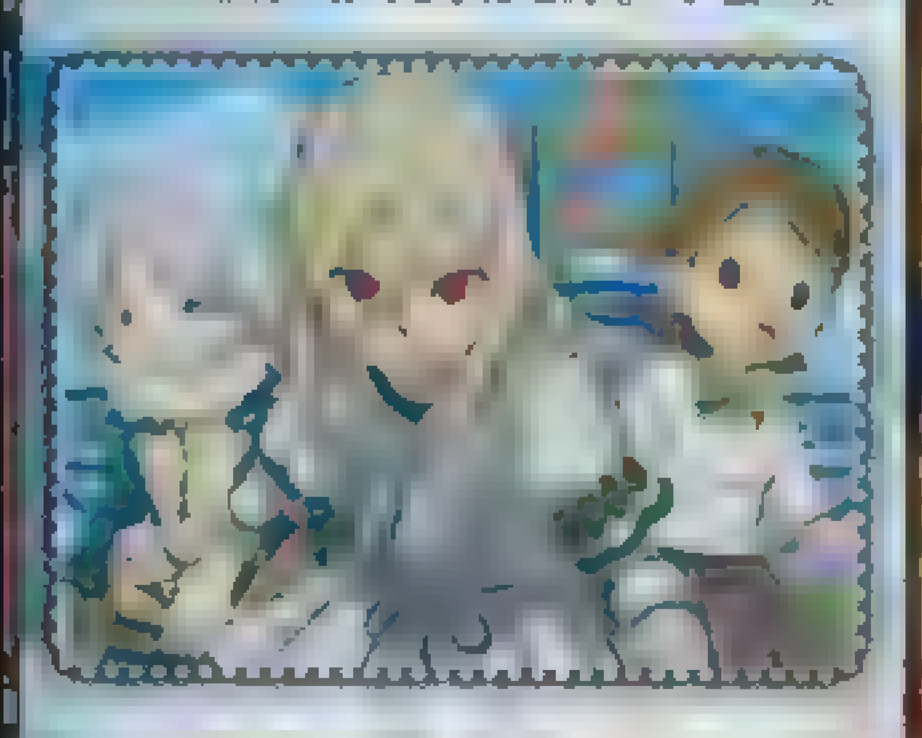
在雷门进行特训的时间里，异形学园也没闲着，杰内希斯继续在世界各地破坏城镇和重要设施，并对全世界下最后通牒，扬言要引发世界大战。此时财前总理终于说出自己之前被绑架时所看到的是足以毁灭世界的破坏兵器，也正因为有……东西存在，他也不敢轻易对异形学园出手……的幕后主使……的吉良星二郎。为了阻止星二郎的野心，众人急忙出发前往敌人的基地和异形学园决战。

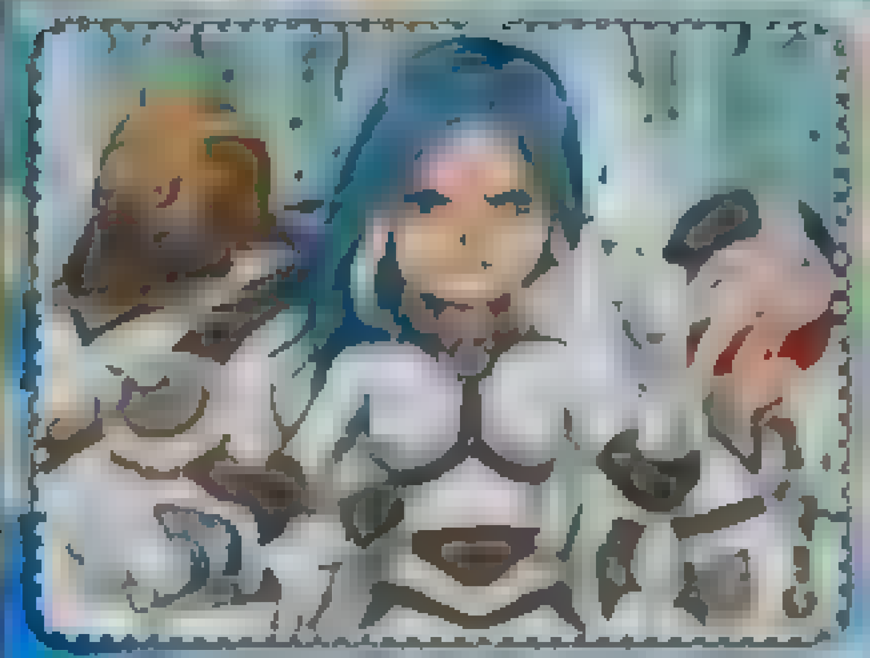
行驶在富士山的树海里，一条大河挡住了众人的去路，在瞳子教练的建议下众人决定步行到对岸利用原木搭桥。在搭桥的时候豪炎寺找到吹雪，告诉他不要硬钻牛角尖，足球是十一人的运动而不是他一人的运动。在众人的鼓励下，吹雪终于……了自己体内敦也的人格，终于找回……两个人格合二为一。

在即将进入基地的时候，响木教练追上众人，他告诉各位在伙伴中有一个间谍，而那人就是瞳子教练，原来瞳子教练就是吉良星二郎的女儿。但大家还是相信瞳子教练不会是间谍，而是……和自己一起战斗的伙伴。被感动的瞳子教练告诉众人根本没有所谓的外星人，异形学园只不过是星二郎利用"力之石"改造的强化人。

在基地的第三层，众人发现了一个房间中有一个巨大的石头。原来这就是五年前来自宇宙的陨石，也就是力之石。此时警卫机器人出现。众人经过不懈的努力终于将警卫机器人打败。但是这时候门却突然锁上，队员与瞳子教练也联系不上。瞳子教练和响木、鬼瓦等人一同赶到众人所在的房间门口解除了锁定，此时大门开始发烫，一心想着孩子们的瞳子教练为了帮助众人，忍着高温将门打开了。来到房间里后众人找到了力之石的能源供给开关并将其关闭，之后向最上层出发。

在登临最上层……杰内希斯已





坐在地上等候多时。而此时星二郎道出了事件的原委。自己的儿子、也就是瞳子教练的弟弟吉良希洛特在几年前被害。因为想念他，星二郎便开始研究"力之石"，终于成功利用"力之石"的神奇力量制造了一个和吉良希洛特很相像的男孩，并亲切地称呼他为基山希洛特。之后他又制造出身体比正常人强化不少的异形学园。

接下来雷门必须同杰内希斯一战。虽然切断了力之石的能量供应，但对方仍然非常强大。在众人诧异的时候星二郎道出了其中的原因，杰内希斯的队员并不是通过力之石强化的，而是他们从小开始通过强化兵育成程序训练出来的最强战士。此时古兰已经开始聚集能量使用流星之刃（りゅうせいブレード）射门，立向居使用魔神之手成功的挡下了这次进攻，但是古兰之后接着使用究极必杀，立向居同时也领会了"无限之手"的奥义并成功地接住这一球。此时此刻大家的心连在了一起，元堂在众人的支持下和豪炎寺、吹雪三人合力使出了元堂大介留下来的最终奥义攻破杰内希斯的大门，以1：0险胜。

失败的杰内希斯被鬼瓦带来的刑警们团团围住，万念俱灰的队员用必杀技射向星二郎，但古兰上前帮星二郎挡下了这致命的一击，古兰对自己真挚的爱打动了星二郎。当他被警察带走时，瞳子教练告诉父亲她和古兰会永远等他回来，一家人再次团聚一堂。此时，星二郎的手下研崎（けんざき）在总控室中按下了自爆开关，众人拼命地逃，最终脱离了险境。回头一看，敌人的总部已经成为了一片废墟。

章节流程

和瞳子教练对话，跟随吹雪来到雷门。

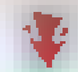
宝箱一览

（…（雷门校舍右上角）

…ウォ…（[illegible]）

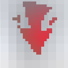
…（雷门校舍左上角）

…（雷门校舍左上角）



和操场上的吹雪对话，剧情结束后和木野对话。

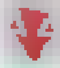
★加濑前来挑衅，亚风炉出场。



★和世宇子进行练习比赛。

大型比赛：世宇子 对手队伍：世宇子 对手平均等级：LV42 我方建议等级：LV33

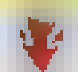
说明：这场比赛算是练习比赛，无论胜负都可以继续游戏。世宇子队守门员的必杀技很强大，可以挡下豪炎寺的最强必杀，但是消耗的TP非常多，只能使用一次。因此要先把他的TP消耗了，之后再靠电通和豪炎寺的必杀技射门得分。



和木野对话，众人在雷门练习究极奥义，瞳子教练建议去找十一人的前辈指教。

去河川的足球场找前辈对话。

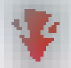
回到闪电商团车，异形学园向世界挑战，之后和瞳子教练对话前往富士山。



进入富士树海并按照北→东→南的顺序行走来到对岸调查脚本（树海里有道具店和秘传书店），之后还可以同河沟对岸的木户川清修中学进行比赛切磋。

注：由于本章的树海和基地地形复杂，[illegible]的道具，而不提示其具体所在位置了。

宝箱一览：ミリタリーウェア、热血ポイント1020、友情ポイント150、あ…ふるスイッチ…ブレ…ス…ウォー…ダ…ザ…スト…の秘传书…おでん



进入基地，这里要通过寻找钥匙卡解除机关进入下层。在1F左上角房间里取得通行证LV1（カードキーLV1），然后调查右边仪器进入2F。来到这里先一路向左进门，看到激光门后一路右行，在第二个门里取得通行证LV2（カードキーLV2）并打开激光门进入3F。3F左上角有回复点，右下角最深处的房间内还有机器人贩卖道具，一路向上直行到中间大门前发生剧情。

宝箱一览：热血…ザ…守りのペンダント铜、守りのペンダント银、ダブルサイクロンの秘传书、热血ポイント750、B…ラ…の…トルカ…ト…あ…ふるスイッチ…ス…ウォ…ダ…ふ…ブロ…クの秘传书、B…トライアングルの…トルカ…ト…イ…ア…の…ザ…ザ…ナ…ブラスの秘传书

大型比赛：异形学园 对手队伍：警备ナ…ス 对手平均等级：LV37 我方建议等级：LV33

说明：此战难道，立向居和吹雪必须上场。比赛本身难度并不是很大，因为机器人是针对雷门之前的战术设定的行动方式，所以这场比赛只需换一种战术即可。上半场让鬼道射门就会发动新必杀技"死亡区域2（デスゾーン2）"成功攻破机器人队的龙门，下半场让吹雪来球射门会发生剧情，吹雪想起了小时候和弟弟一起创造的必杀技并强射攻入一球，有了这两球的基础，要取胜简直不费吹灰之力。

比赛结束后往前行调查装置并使其停止运作，接下来出门解除右边的机关来到4F，来到本层后往右走，进入尽头的门取得通行证LV4（カードキー LV4）并从旁边的门进入，一路深入解除激光门开关后到达最上层，这里要同杰内希斯队进行决战。

大型比赛 异形学园 对手队伍 杰内希斯 对手平均等级 LV40 我方建议等级 LV35

说明：比赛上半场还是以强制剧情的形式展开，先让吹雪使用附学会的必杀技"ウルフレジェンド"攻门，不料被对方守门员截下，之后对方故意将球抛给我方，此时鬼道上前使出"デスゾーン2"也会遭到拦截。接下来立向居和古兰会有两回合的空手，剧情结束后雷门十一人的心连在了一起，这个时候再将球传给元堂并突破到对方禁地射门会发生剧情，大家使出了元堂大介留下来的最终究极奥义"ジ・アース"终于将球射入杰内希斯的龙门。下半场开始时后杰内希斯的队员GP和TP完全恢复，我们要做的就是在比赛中拼命防守即可，只要不被对方进球，胜利就属于大家。

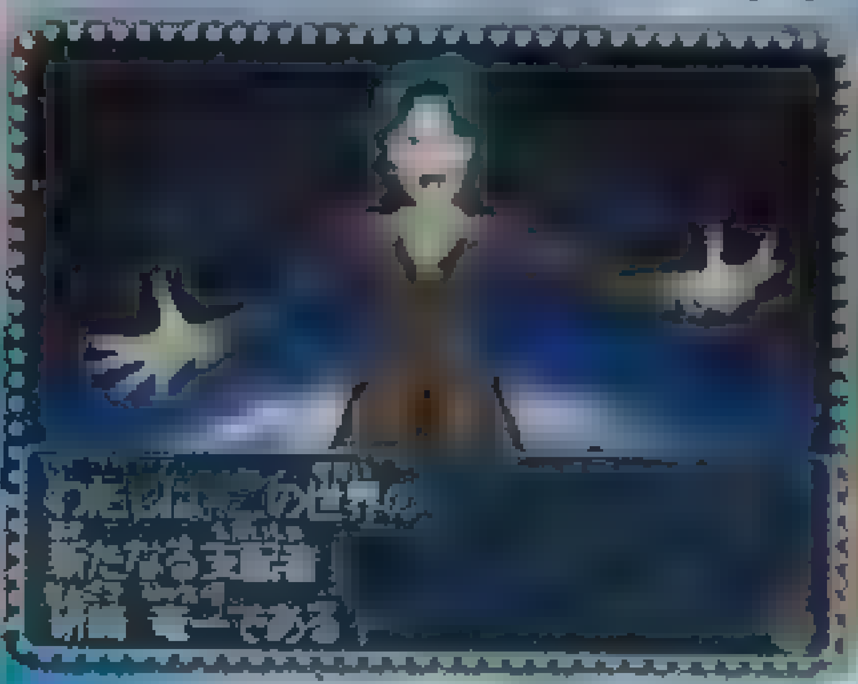
最终章 永远的雷电十一人

イナズマイレブンよ永遠に

随着基地的摧毁，众人和异形学园的漫长战斗终于结束。大家提议一起回稻妻町，把这胜利的喜悦告诉伙伴们。路上，木野本想和元堂告白（日版这里是夏未和元堂告白），却被木暮这不知趣的家伙给打扰了。

回到稻妻町，众人受到了热烈的欢迎，元堂更被母亲激动地抱在怀里。经过一番庆祝后，众人前往雷门中，打算和昔日的同伴一起分享这份胜利的喜悦。不料到处都找不到伙伴们的身影，而象征稻妻町的象征——闪电塔突然倒塌，而鬼瓦刑警也收到财前总理被袭击的消息。在倒塌的铁塔下，元堂发现一颗黑色足球和风丸等人的队服。

在闪电商团车上，众人收到星二郎的手下研崎的报告，原来研崎在星二郎手下从事时利用"力之石"制造了一支强大的军队，并扬言要和全世界开战，而他的首要目标便是击败雷门。看来战斗还未结束，众人急忙前往雷门中。



刚到雷门中，众人发现夏未、音无、木野被研崎手下的打手抓住，鬼道正想上前救出音无，却被几个从天而降的黑衣人拦住了去路。击败黑衣人后，众人惊讶地发现他们竟然是雷电十一人的前辈们，看来完成的"力之石"力量不可小视，竟然能把人完全控制。这时研崎带着失踪的伙伴们来到雷门，原来伙伴们都被"力之石"给控制了。

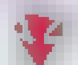
比赛中元堂通过自己的话语，让被夺去心智的伙伴回想起了以前的一些事情，他们开始武

摇了。上半场结束之后，世界各地的伙伴们也通过电视看到了这一幕，在白雪纷飞的白恋中学、黄昏下的阳花户中、遥远的大海原，那些曾经遇到过的伙伴一遍遍地呼唤着雷门，靠着这一份份真切的鼓励，元堂在下半场比赛中倒地后一次又一次站起，终于用心的力量将伙伴们从"力之石"的控制中解放出来。

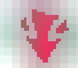
计划失败的研崎最终还是被警察逮捕了，而元堂决定要和大家重建雷门足球部，大家一起踢球。在微风中，昔日的伙伴们又再次欢聚一堂，真心地欢笑着。在一旁看着的财前总理感叹元堂守到底是什么人。响木教练说，他只是一个想着在足球界成为世界第一，哦不，是全宇宙第一的大笨蛋。看着那群孩子，财前总理、理事长、响木教练以及SP组的成员们都开心地笑了。

章节流程

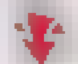
和古株先生对话　回到稻妻町。



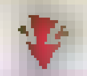
剧情后前往雷门中学　和左边校舍的老师对话



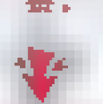
前往医院发生剧情　并前往河川敷。



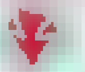
和雙山的弟弟对话后　前往上方和图中NPC对话　发生铁塔被毁事件



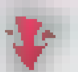
前往铁塔调查　出门时将和黑衣人进行强制4VS4比赛。



在闪电篷团车上收到研崎的选择预告　前往雷门中学



和ダ？？队比赛　踢完上半场发生剧情　风丸等人到场。



和昔日的伙伴们比赛。

大型比赛　异形学园

对手队伍　ダ　ク　エンペラズ/对手平均等级：LV43　我方建议等级　LV37

说明　这里又是一场苦战　敌人的能力高出我们很多　这场比赛的重点是防守　战前集中特训豪炎寺的脚力　到90以上，和立向居的防守　到80以上　[illegible]做对方射门。其他队员全部防守　能带球或传球消费时间的机会尽量把握。总之此战异常艰苦，大家要有充分的心理准备

通关鸡肋要素三些

与前作相比，本作爆机之后开启的隐藏要素稍微丰富一些，具体内容如下：

①在富士山的树海里　玩家所玩版本的主题队将在此等待玩家的挑战，敌人的等级初期为51级，当玩家战胜一次后将会以全队80+级的最终阵容迎接玩家。

通关后前往大海原中学将出现新模式宝箱挑战赛，这里将会遇到正常流程中无法碰见的选手，（想收经理MM、教练和最终战的暗黑雷门选手必须在此胜利，其中四名教练的必杀技都有非常无耻的效果。）

②通关后可收到游戏发售前宣传中提到的日本著名球星中田英寿（在游戏中化名为中田英ヒデナカタ），基本条件为：1 打两次最终BOSS；2 全队平均等级60以上；3 收集的队员人数在65人以上；4 有过通信对战；5 人脉搜索全盘罗锁；6 宝箱挑战赛全部完成。满足上述几个条件后再按照以下顺序触发剧情才能找到对方。

步骤1　在奈良市街地的G屋内与站在中央的小孩对话。

步骤2　前往北海道市街地与右下角的中学生对话。

步骤3　到东京的车站前与中田英对话（对方为随机出现，没出来的话往返地图一直刷）。

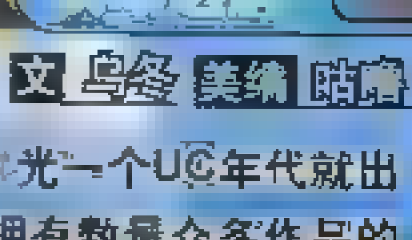
步骤4　到京都G屋与左下角的男子对话。

步骤5　到大阪市街地右手边与站在白色卡车前男子对话（该男子随机出现）。

到东京车站与站前的女子对话。

完成上述步骤后中田英就会随机出现在东京铁塔地图里的特训点左边。

本作的总体素质相当不错，特别在剧情上比起前作显得更有深度。但在流程中不少比赛的强制剧情过多，使刚上手的玩家有些不适应。而且部分比赛对手很强，而一些又太过简单，玩起来也会让人感觉反差太大。



文 乌冬 美编 皓禅

《高达：战争》光一个UC年代就出了四作，对于同样拥有数量众多作品的《超时空要塞》，NBGI当然不可能放过这块肥肉，不过相比同门师兄《高达战争》，用同一个引擎制作的《超时空要塞》的续作就显得厚道许多，不但加入了新系统与新关卡，旧有的关卡也得到了一定的强化，可见"终极"的名字可不是乱起的哦。

MACROSS
ULTIMATE FRONTIER

超时空要塞 终极开拓者

系统介绍

基本操作

动作	键位	备注
移动	方向键	连续输入同个方向两次为冲刺 L+↑↑为急速上升 L+↓↓为急降（仅对应机器人和步行战机形态）
主武器	□	连发武器长按为连发 单发武器长按为预测射击
副武器	○	长按为复数锁定（对应多体攻击武器）
格斗	△	可蓄力（仅对应机器人和步行战机形态）
跳跃	×	空中连续输入两次可急降（仅对应机器人和步行战机形态）
防御	L	防御中机器人形态可做前方和两侧的移动（仅对应机器人形态）
机首朝向锁定目标	L	结合方向键可以以锁定目标为中心移动（仅对应步行战机形态）
锁定	R	R+↑可切换目标 L+R为取消锁定
蓄力射击	L+○	—
蓄力格斗	L+△	
蓄力冲刺	L+×	
切换特殊武器	L+□	
变形	滑杆	↑对应战斗机形态、←和→对应步行战机形态、↓对应机器人形态
SP技	○+△	L+○+△为双人SP技
导弹防御系统	□+×	-
技能	○+×	—
装备解除	○+×+□+△	—
僚机指示	SELECT	SELECT+←（格斗攻击优先）、SELECT+→（射击攻击优先）、SELECT+↓（SP技）、SELECT+↑（防御和回避优先）
暂停菜单	START	ミッション再开（回到战斗） [illegible]（切换追尾[illegible]和主[illegible]） 2D表示切替（战斗画面信息开关） ミッション中断（回到关卡选择画面）

战斗机独有操作（真实）

动作	键位
机身向右倾斜	方向键→
机身向左倾斜	方向键←
旋回	L+方向键←或→
机首向上	方向键↓
机首向下	方向键↑
视角切换到锁定目标方向	长按R
关闭引擎	△
翻滚	除↓以外连续输入同样的方向两次
急停	↓×2

战斗机独有操作（普通）

动作	键位
机首向上	方向键↓
机首向下	方向键↑
旋回	方向键←或→
关闭引擎	△
翻滚	除↓以外连续输入同样的方向两次
急停	↓×2

战斗画面解说

1 雷达：其中黄色箭头表示自机，绿色表示搭档机体，蓝色表示友军，红色表示敌机。

2 [illegible]时间：每个关卡都有各自的限制时间，过关的时间越短越好。

3 搭档机[illegible]HP：搭档搭乘机体的HP槽，当减为0时搭档会进入战斗不能状态，这时可以接近用救助系统将其复活。

4 [illegible]机的HP：玩家所控制机体的HP槽，当减为0时任务失败。

5 SP槽：蓄力射击、蓄力格斗、蓄力冲刺、SP技都需要消耗SP，时间经过或击坠敌机都会使SP槽增加。

6 锁定标志：表示当前锁定的对象，锁定标志下[illegible]。

7 锁定目标的HP：绿色槽表示锁定对象的HP，如果是有防护罩的机体，在HP槽上方还会有[illegible]。

8 导弹提示：表示有导弹正在追踪自己，可以通[illegible]。

9 主武器&残弹数：当前主武器的名称和标志，其中条状的槽和左边数字表示武器的残弹，右边的数字表示武器最大装填数，当残弹为0时武器会自动进入装填状态。

10 [illegible]残弹数：当前副武器的名称和标志，残弹的确认方法和主武器相同。

11 [illegible]：表示自机当前的使用形态，F为战斗机，G为步行战机，B为机器人形态。

12 [illegible]：表示导弹防御系统当前的剩余使用次数，不用时会自动恢复。

13 [illegible]：跳跃或冲刺时喷射槽就会增加，不使用时喷射槽会自动恢复。

14 [illegible]：一般显示友军机体的HP，如果是防卫关卡，也会显示防卫目标的HP。

特殊装备

这次的装备直接作为机体的一部分被独立了出来，只要获得装备后，就可以对对应该装备的机体任意装卸，机体使用装备后最大的变化就是能力大幅上升，并且还能使用装备上附加的武器。根据装备的具体性能不同大致可分为两种，第一种是机动型，此类的装备一般是喷射器，可以为机体带来较高的机动性，不过代价是在宇宙以外的地图无法使用战斗机形态。第二种是火力型，此类的装备一般为厚重的装甲，只能给机器人形态使用，以不能变形为代价换来火力的大幅提升。

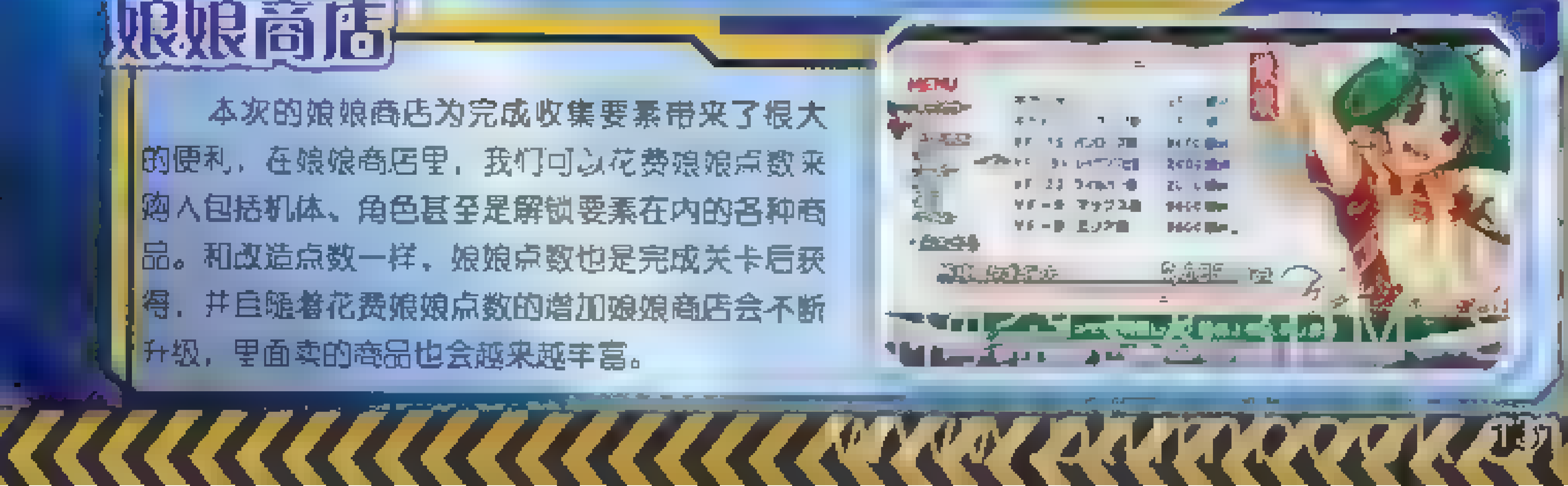
每个装备又分为A和B两种类型，A型的特点是不能使用装备的特有的SP技，但装备的耐久没了后机体仍然保持有装备的形态。B型则相反，虽然可使用装备的SP技，但装备的耐久没了后装备就会被破坏，机体变为无装备的形态。

支援角色

本作加入的新要素之一，支援角色可以理解为坐在飞机副驾驶舱的副机师，而这次的技能都是装在支援角色身上的。根据技能的发动方法不同，可分为主动和被动两种，下面是所有技能的列表，注意带•号的为个别支援角色的专属技能，只有在获得"パイロットスキル制限解除"后原创的支援角色才能学会。

主动技能名称	效果	消费SP槽
リロード	武器的弹药全回复	2
铁壁	防御力2倍，受到攻击也不会硬直	2
フライトカーニバル	战斗机形态时会放出带有颜色的尾气（○键控制开关 □键改变颜色）	1
ショックガード	防御敌人格斗攻击时必定发生弹反	2
リフレクション	反射光线系射击武器，并令实弹武器无效化	2
紧急回避	短时间内无敌	1
无限ブースト	[illegible]	2
ミサイル见切り	[illegible]	1
格斗の遗传子	以不能防御为代价，格斗的攻击力3倍	3
[illegible]	巨大激光攻击	3
[illegible]	武器的弹药全回复，攻击的间隙变小，一定时间能无敌	3
エース	攻击力、速度、喷射槽1.5倍	2
爆击王	武器弹药1.5倍	2
幻の秘药	自机周围的友军机体HP回复（包含自机），被击坠的话则复活	6
银河の妖精•	我方机体的攻击力1.5倍，HP徐徐回复	3
[illegible]	给自机周围的敌机造成大伤害	3
キラッ☆•	敌机的动作一时停止，我方机体HP回复	3
VOICES•	我方机体HP回复	3
イミュレーター•	我方机体攻击力3倍，防御力减半	3
愛・おぼえていますか•	天顶星人的机体和武器能力全部弱化，其他机体则予以强化	3
灭びの歌•	[illegible]	6
スピリチアハ ア•	一定时间展开防护罩	2
シャロンの诱惑•	敌军机体的方向操作全部颠倒	3
マックス・ワールド・セカンド•	除了自机外其他机体都不能动，同时发动SP技（结合○键发动则不发动SP技）	6

被动技能名称	效果
ローリングマラス	战斗机形态时翻滚的速度上升，可连续翻滚4次
千里眼	锁定范围2倍，复数锁定时速度1.5倍
救护班	对搭档进行救助时，HP回复到原来的50%
ミサイル处理班	导弹防御系统的次数变为1.5倍
特殊工作部队	[illegible]
コンボマスタ	Combo的计算不会中断
应援	自机的HP处于30%以下时，HP回复到50%（仅限1次）
ハインケーキ	自机HP为0时，HP回复，一定时间内无敌（仅限1次）
鬼教官	搭档获得的经验值2倍
觉醒	当自机的HP处于30%以下时，一定时间内无敌（仅限1次）
サーカス飞行	不能飞行的机体也可以飞行
トライアングラー	[illegible]
反击の狼烟	当自机的HP处于30%以下时，SP槽全回复（仅限1次）
ブーストマニア	喷射槽的消费量变为原来的75%
スナイパー	攻击可以无视各种防护罩
やりくり上手	SP槽的消费量变为通常的75%
急速回复	进行有多部分组成的关卡时，各部分开始时HP100%回复（装备的HP除外）
デストロイヤー	使用二足型的陆战机体时，机体的性能上升
改造一筋•	以不能获得娘娘点数为代价，获得的改造点数2倍
嫌われ者•	完成任务时，选择角色的友好度减少
耳栓•	各种歌的效果减半
挑拨•	以敌方的攻击力变为2倍为代价，机师获得的经验值2倍
中华饭店常连客•	[illegible]
气力充实•	每关出场时SP槽都已蓄满3格



娘娘商店

本次的娘娘商店为完成收集要素带来了很大的便利，在娘娘商店里，我们可以花费娘娘点数来购入包括机体、角色甚至是解锁要素在内的各种商品。和改造点数一样，娘娘点数也是完成关卡后获得，并且随着花费娘娘点数的增加娘娘商店会不断升级，里面卖的商品也会越来越丰富。

救助系统

这也是本作才加入的要素，战斗中如果搭档的机体被击坠的话，我们只要锁定搭档的机体并靠近，大约3秒后搭档就会复活，并且不限次数。不过要注意的是救助系统只适用于搭档和联机游戏时的其他玩家机体，由电脑控制的友军机体则不在救助的范围之内。

攻略要点

超时空要塞 Zero（A.D.2008）

海と风と

胜利条件	敌军全灭
难度 Lv1	时间 10分钟

要点 初期机体里推荐使用的VF-0D，可以一直用到得到VF-0A后再换。敌方配置方面，杂兵都是 YF-29，实力很弱，用小型导弹对付就绰绰有余。消灭初期敌人后还会有三次增援，注意第一次增援里名字旁带星号的机体，此类的机体能力比一般的杂兵机高些，并且还会使用SP技，最好优先击破。消灭第二波增援后敌方ACE登场，SV-51γ的速度很快，建议接近后使用SP技来打，当它的HP降到一定程度后就会撤退，不用追求击坠，另外保护搭档和友军机体不被击破各有10000分的奖励。

模拟战斗训练

胜利条件	敌军全灭
难度 Lv2	时间 10分钟

要点 内容和上一关差不多，首先是杂兵战，最后和敌方ACE对决，不同之处在于增援里多了一些陆地型机体，对付陆地机体时最好是变为机器人形态或步行战机形态，这样比战斗机形态更有效率。

地上の星

胜利条件	敌军全灭
难度 Lv3	时间 10分钟

要点 峡谷地形给战斗机形态的操作上带来很多不便，推荐使用步行战机形态来迎击。敌机会从峡谷的两边出现，呈前后夹击阵势，我们在对付完一波敌机后要马上回头对付下一波，否则很容易就会中弹影响评价。全灭杂兵后敌方ACE登场，接近后放SP技的方法同样有效。

统合军のエース

胜利条件	敌军全灭
难度 Lv4	时间 10分钟

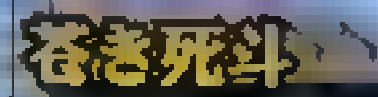
要点 别看我方有很多友军帮忙，实际上他们非常脆弱，基本上被碰一下就死，而且他们被击破的话还会影响奖励的分数，可以说是累赘。要保护友军就得少让他们和敌机接触，战斗一开始就要抓紧清敌，不过前期的杂兵战还不算什么，关键在于和敌方ACE对决的时候，这次的敌方ACE会频繁使用SP技，基本一次SP技友军就会被他击落一大半，最好是[illegible]也用SP技来回应他。

マオの宝物

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv5 时间 10分钟

要点 通过上一关后获得的VF-0A不错，重点改造的话可以用到这个年代结束。这关敌机配置里多了海用机体，虽然从海面上也能对海里的机体进行锁定，不过由于从海面上看不到海里的情况，导弹有可能会被障碍物阻挡，因此对付海里的敌机时最好还是变为机器人形态潜入海里。后半段对付的是海用机体和战舰的混编部队，走卷敌机里混入了很多带星号的机体，要优先对付它们，战舰的火力不算太猛，可以留到最后。



苍き死斗

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv5 时间 10分钟

要点 保护航母的任务，前期的杂兵战没有太大的难点，只要注意带星号的机体的SP技就好了。全灭杂兵后敌方ACE登场，虽然一开始有两架，不过ノーラ会撤退，她一撤退ACE的击坠奖励就没有了，最好是先用SP技一口气击坠她，イワノフ不会撤退，就算SP没了也可以用导弹和他耗。

密林

胜利条件 [illegible]

难度 Lv6 时间 10分钟

要点 后期难度较大的一关，出战前最好对机体速度和喷射性能进行一定的改造。关卡的前半段需要按照通讯员的指示到达指定地点，一路来到峡谷的尽头后，需要我们带上目标物品原路返回。返回途中会有伏兵出现，因为敌机都是带星号的机体，会使用SP技，这里最好是先将它们击坠后再赶路。全灭了敌机、搭档生存并且在5分钟以内赶到目标地点的话，获得S评价是没问题的。

星を夺うもの

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv7 时间 10分钟

要点 这关敌机的数量非常多，推荐装上千里眼的技能，方便对复数的敌机进行锁定，另外这关的奖励条件是搭档生存，也可以帮搭档的机体装上之前获得的リアクティブアーマー，以增加搭档的存活几率。关卡内容方面，敌方的机体种类"マオの宝物"差不多，都是战斗机加战舰的混编，不过数量却是"マオの宝物"两倍以上，而地形则是没了海里的部分的"マオの宝物"。因为敌机增加了的缘故，带星号的机体也增加了不少，对付它们时一定不能手软，否则给它们使用SP技的话会非常麻烦，有需要的话就用SP技以牙还牙，反正这关敌方没有ACE，SP留着也是浪费。

鸟の人

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv8 时间 10分钟

要点 最后一关同时也是这个年代难度最大的一关，第一次打只要想着如何通过就好了，评价可以以后拿到好机体后再拿。战前准备方面，机体推荐使用VF-0A，重点改造机枪和对单体导弹，还有上一关获得的ゴーストブースター（B type）一定要自机和僚机都装上，这是过关的关键。

关卡分为两个部分，第一个部分为传统的杂兵加ACE战，敌方两架ACE都是被击破后固定撤退的，可以用单体导弹来打，SP留给第二个部分。第二个部分才是真正的噩梦，敌方只有一个BOSS"鸟之人"，BOSS有三种攻击方式，分别是导弹、激光和SP技，前两种威胁不大，最可怕的是最后的SP技，因为本作的SP技方向修正很大，再加上BOSS武器的超大判定，基本上对谁用都是100%命中的，而且以现在我们使用机体的防御力，只要中一发就会被击破。

战斗中BOSS会不断通过瞬移来改变位置，一般瞬移后它马上会用导弹和激光进行攻击，最后以SP技结尾，然后再瞬移，进入下一个循环。我们攻击的话一般都是先用战斗机形态绕到其身后，再用机枪或导弹进行中距离射击，如果BOSS对自己使用SP技的话，就要马上发动SP技，利用SP技的无敌时间躲过来袭。SP不足时就要变成人形态躲闪，千万不能有侥幸心理。

超时空要塞（A.D.2009）

ブービー・トラップ

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv5	时间	10分钟

要点 开始只有一架VF-1可以选择，建议用之前累积的点数去娘娘商店买VF-1A，VF-1A不仅能力要强于VF-1J，SP技全弹发射的实用性也比VF-1J的格斗要高。关卡方面，敌机以战斗机为主，用J型导弹对付即可。消灭完后海面会出现一架战斗囊，其中有一架是带星号的，SP就留给它吧。

カウントダウン

胜利条件	敌军全灭&保护防卫目标		
难度	Lv1	时间	10分钟

要点 敌机主要是两或三个一组的战斗囊编队，一共有四波，因为是城市地图，使用步行战机形态效率会比较高。另外注意最后一波战斗囊被击坠后还会变为天顶星人士兵，消灭它们即可过关。

トランス・フォーメーション

胜利条件	保护防卫目标		
难度	Lv2	时间	10分钟

要点 初期敌机里就有带星号的机体，注意它会在HP低于一定程度时使用SP技，这时要赶快用战斗机形态远离它并用导弹防卫系统进行防御才能保证安全。

全灭杂兵后敌方母舰登场，建议先把母舰的炮台击破，这样获得的分数会高一点，另外这关的奖励条件里的保护防卫目标获得分数和防卫目标的剩余HP有关，如想获得高评价就要减少防卫目标受到的伤害。

スカル・リーダー

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv4	时间	10分钟

要点 和前作"アベレージ　ルーキー"类似的训练关卡，只不过最后出来的AC由一条辉换成了ロイ・フォッカ。前期的敌机一共有三波，依次是SPARTAN×3、[illegible]×3、PHALANX×3，消灭完后ロイ・フォッカ驾驶VF-1S（[illegible]S）登场，VF-1S（[illegible]S）的速度非常快，不能让他有机会近身，最好是中距离用单体导弹来打，当VF-1S（[illegible]S）的HP低于一定程度时会用SP技，因为这关的场地很小，基本无处可躲，看到他使用SP技时是朝着自己的话要马上防御，或用SP技的无敌时间来躲。另外这关的奖励条件是搭档生存，如果搭档被击破的话记得过关前要用救护系统将他（她）复活。

ダイダロス・アタック

胜利条件	保护防卫目标		
难度	Lv3	时间	5分钟

要点 卫星带上的小陨石对视野影响很大，最好是在卫星带以外的地方战斗。这关的任务是保护母舰，不过敌机出现的位置离母舰很近，而且还有不少带星号的机体，打起来并不轻松，最好是变为机器人形态在母舰旁布下防线，敌机出一批打一批，而偶尔有几架远的敌机则变为战斗机形态接近后消灭，这关没有AC，全灭杂兵后即可过关。

バイバイ・マルス

胜利条件	回收物资		
难度	Lv4	时间	10分钟

要点 关卡开始要先回收地图上的三个物资，使用步行战机形态会非常轻松，期间虽然会有敌机出来干扰，但只要速度够快的话[illegible]。回收完物资后还需要按照指

示前往指定的地点，随后还会出现一批敌增援，注意这批敌机离我方母舰很近，到达指定地点后就得赶快回防，否则友军被消灭的话，奖励部分的分数会少很多。

ミス・マクロス

胜利条件　敌军全灭
难度　Lv4　时间　10分钟

要点 初期敌机只有一架，但它的HP非常厚，而且长期处于移动状态，最好是将单体导弹改造满后来对付它。击破它后会出现一个天顶星人士兵，注意他们也都是带星号的，SP要分配好，搭档的SP有剩余的话也可以用搭档的SP技。

ブラインド・ゲーム

胜利条件　[illegible]灭
难度　Lv6　时间　10分钟

要点 这关分为两个部分，第一个部分要保护防卫目标，带星号的机体一定要尽快消灭，它们会优先攻击防卫目标。全灭杂兵后敌方母舰登场，建议先对付和母舰一起出现的杂兵，因为母舰的推进速度很慢，基本上对防卫目标造成不了多大的威胁。第二个部分在敌方母舰内进行，敌人都是天顶星人士兵，用机枪扫射起来非常爽快，消灭一定数量的敌人后敌方ACE出现，他的攻击以格斗为主，保持中距离用机枪扫射或单体导弹攻击都可以，累积够SP后就找机会用SP技秒杀他。

ビッグ・エスケープ

胜利条件　到达指定地点
难度　Lv4　时间　10分钟

要点 这关的目的为按照通讯员的指示到达指定的地点，不过在此之前还得消灭把守在每个大门前的敌机。守卫的敌机的数量不多，不过单体能力有所加强，还有就是要防范带星号机体的SP技，消灭完一个区域的敌机后就可以开门前往下一个区域，开门的方法锁定开关后接近。

ブルー・ウインド

胜利条件　敌军全灭
难度　Lv5　时间　10分钟

要点 一出场就要面对敌方的舰队，每艘母舰都要破坏头、身、尾三个部位才算击坠。如果支援角色已经学会援护射击技能的话建议装上，援护射击从正面命中母舰的话正好可一次贯穿三个部位，基本上一炮就能击沉一艘母舰，比SP技要好用不少。关卡最后カムジン的母舰登场，虽然他的母舰各方面能力比一般母舰要高，但总体来说还是一个靶子。

カンフー・ダンディ

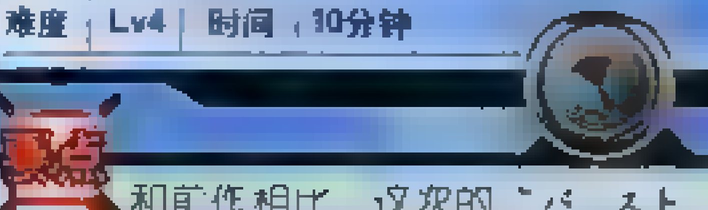
胜利条件　敌军全灭&保护防卫目标
难度　Lv7　时间　10分钟

要点 母舰的防卫战，初期没有太大的难点，全灭杂兵后敌方ACE カムジン和ミリア登场，要过关的话只要击坠カムジン的机体即可，不过击坠ミリア的机体有额外的分数奖励，要挑战SS评价这个分数是非常必要的，但ミリア的实力不弱，没有把握还是不要惹她为好。

パイン・サラダ

胜利条件　敌军全灭
难度　Lv7　时间　10分钟

要点 这关分为两个部分，第一部分只有杂兵和母舰，友军为フォッカー和柿崎速雄，注意这关的奖励条件フラグクラッシャー为フォッカー的机体无伤，不过因为フォッカー经常会冲入敌阵，要达成这点并不容易，比较好的方法就是获得フォッカー后，将自己或者搭档的角色换成フォッカー，再让フォッカー的机体装上装备出战，装备部分受到的伤害是不计入机体的损伤的，这样一来要达成无伤就很容易了。第二部分要对付敌方ACE ミリア，她机体的速度非常快，用SP技的时候要算好提前量，如果是两机面对面的话，距离在1500的[illegible]否则会被她溜掉。



バースト・ポイント

胜利条件 | 敌军全灭
难度 | Lv4 | 时间 | 10分钟

要点 和前作相比，这次的"バースト・ポイント"有了较大的变化，当出现第二批战机和敌母舰的混编时，我方母舰的防护罩会因失控而暴走，之后通讯员会提示撤离地图的红色区域，否则15秒左右后该区域的无论敌我机体都会受到大伤害，柿崎速雄也会因此阵亡。但如果能在倒数结束前把敌机全灭过关的话，就能阻止防护罩暴走，这样柿崎速雄也不会死，并且可以获得フラグクラッシャ条件的奖励分数。

グッバイ・ガール

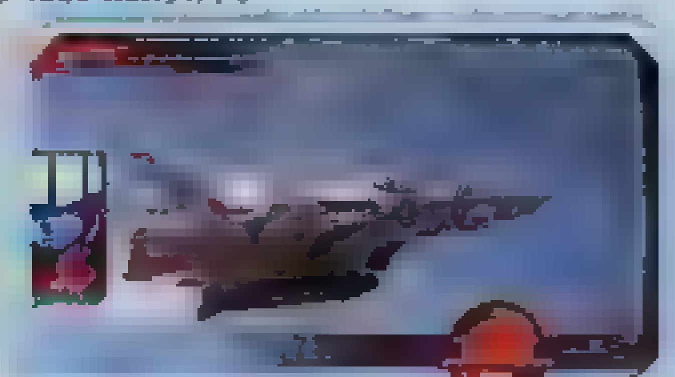
胜利条件 | 保护防卫目标
难度 | Lv8 | 时间 | 10分钟

要点 要保护的目标非常脆弱，而且敌机经常出现在防卫目标的周围，最好是对防卫目标进行贴身保护。关卡最后カムジン会带领一批杂兵出现，这里使用援护射击技能的话可以将他们一网打尽，残血的カムジン只要再补一个SP技就可以了。

パトロイド・アタック

胜利条件 | 敌军全灭
难度 | Lv7 | 时间 | 5分钟

要点 这关不是实战，而是玩电视游戏，玩家和搭档组队对抗マクシミリアン夫妇。虽说是玩游戏，其实和实际的战斗也没什么区别，マクシミリアン夫妇非常强，被击坠后还会复活，一共会复活两次，而且一次比一次强，另外如果能在两分钟内过关的话，他们还会复活第三次，这样过关的话就能达成这关的奖励条件。



バージン・ロード

胜利条件 | 敌军全灭
难度 | Lv5 | 时间 | 10分钟

要点 后期的大战关卡之一，敌机非常多，而我方有マクシミリアン夫妇帮忙。注意这关的敌机被击坠后还会留下天顶星人士兵，攻击敌方一个编队的时候要确认消灭干净后才打下一个。全灭杂兵后敌方母舰登场，这次母舰的攻击部分位于两侧，援护射击技能依然十分好用，一炮可以贯穿两个部位，击沉母舰后再消灭完敌机就可过关。

愛は流れる

胜利条件 | 敌军全灭
难度 | Lv7 | 时间 | 10分钟

要点 和天顶星人的决战，虽然没有ACE，但是大量的杂兵和母舰就足以让人喘不过气了。敌方主要的威胁来自带星号的机体，它们经常混在普通的杂兵群里，一不小心就有可能中它们的冷枪，判断场上有没带星号机体最好的方法就是通过导弹提示，因为只有带星号机体才会放出成群的导弹，看到导弹提示就要多切换锁定目标了。这关除了敌机和母舰外，敌方的要塞还会发射激光。当听到通讯员提示的时候就要离开要塞正对着的那块区域。

マイ・アルバム

胜利条件 | 敌军全灭
难度 | Lv5 | 时间 | 5分钟

要点 这关的任务为镇压暴动的天顶星人，敌人主要集中在地图中央，由于战斗的区域位于市区，障碍物比较多，最好变为步行战机形态从空中进行锁定。最后的几批增援是成群出现的，可以在他们还没分散时就用援护射击技能，基本一炮就能清场。

ビバ・マリア

胜利条件　敌军全灭
难度　Lv7　时间　10分钟

要点 关卡分为两部分，第一部分为宇宙场景，敌机还是那些老面孔，击坠一定数量的敌机后通讯员会发出到达指定地点过关的指示，不过为了评价，还是全灭敌机过关比较好。第二部分在工厂内部进行，敌人分布在工厂的各个区域，需要我们一直深入到内部将他们铲除，前进过程中要注意不要走得太快，否则电脑控制的僚机会跟不上。

サタン・ドール

胜利条件　敌军全灭&保护防卫目标
难度　Lv6　时间　10分钟

要点 这关难点不在于过关，而是如何获得高评价，奖励条件里的友军生存和成功保护防卫目标都非常难达成，建议等获得强力机体后再回过头来提升评价。笔者这里简单讲一下自己的方法，关卡的任务为保护位于地图中央的两个防卫目标，友军分布在防卫目标的四周，而敌人会从外围往中间涌入，首当其冲的就是友军机体，以友军机体微薄的装甲，别说保护防卫目标，根本连自己都保不住，所以要保证他们的安全就得抢在他们之前把敌机击破，特别是带星号的机体和敌方ACE。

战前准备方面，机体的速度和瞄射精度尽量改满，次之是旋回和雷达，武器则集中改造机枪和单体导弹，支援角色强烈推荐リン ミンメイ，リン ミンメイ独有的技能可以降低天顶星人的能力，加强我方的能力，关键时刻可派上大用场。关卡开始后直接变为步行战机形态爬升到半空，从上往下对敌人进行扫荡，遇到带星号的机体时直接使用技能将它弱化后灭之，SP技因为太耗时间，不到关键时刻最好不要使用。

ダイダロス・アタック

胜利条件　ブロークン・ハート
难度　Lv7　时间　10分钟

要点 关卡一开始就要和敌机正面交锋，推荐变为步行战机形态边走边用机枪扫射，利用山谷的地形很快就能搞定，后面的几批敌增援也是出现在山谷中，用同样的方法对付即可。关卡最后敌方ACE カムジン骑着我方的机体登场，注意击坠他后他还会变为天顶星人士兵的形态，需要再击坠一次。另外全灭敌人前记得先去指定地点将人质救出，这是获得奖励分数其中一个条件。

ロマネスク

胜利条件　敌军全灭&保护防卫目标
难度　Lv8　时间　10分钟

要点 这次要保护的防卫目标很大，而且战斗的场地比较空旷，想完全封住敌机的攻击比较困难，只能尽量减少目标所受的伤害。消灭敌机的顺序为从近到远，而带星号的机体务必要优先击破，给它们留在场上一刻，防卫目标就多一分危险。全灭杂兵后カムジン登场，还是老办法用SP技对付。

やさしさサヨナラ

胜利条件　敌军全灭
难度　Lv8　时间　10分钟

要点 最后一关的对手依然是カムジン和他的残余部队，第一部分主要是杂兵战，没有太难缠的对手，注意SP的累积，全灭敌机后进入第二部分。第二部分カムジン准备用母舰发动特攻，直接和我方的母舰同归于尽，我们要做的就是击坠它。敌方母舰的HP非常多，最好给支援角色装上特殊工作部队技能或直接使用リン ミンメイ，除了母舰外，敌方还有许多杂兵护卫，时间允许的情况下可以多消灭些杂兵来提高分数。

超时空要塞 可曾记得爱（A.D.2009）

袭击

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv2	时间	10分钟

要点 第一部分为杂兵战，全灭敌人后进入第二部分。第二部分为营救战，要消灭侵入到母舰内部的敌人，最后会有一架带星号的机体登场，注意同时林明美会因重力系统失常而漂浮在空中，需要我们去接住她。救林明美只需靠近她就可以了。不过因为目标比较小而且会移动，用战斗机形态拉近距离后，再用步行战机形态慢慢靠近成功率会高一点。

ミンメイ・デート

胜利条件	摧毁VT-1		
难度	Lv4	时间	10分钟

要点 关卡一开始要抓住私自使用飞机和林明美约会的一条辉，要点和上一关一样，先锁定后战斗机形态拉近距离，然后再用步行战机形态调整最后的接触位置。成功接触VT-1或经过一定时间后，敌方部队出现，同时胜利条件改为全灭敌军和保护VT-1，对VT-1威胁最大的是带星号的敌机，要优先处理，保护VT-1的奖励分数和它的剩余HP有关，过关时VT-1的HP越多获得的分数也越高。

永远のフォッカー

胜利条件	到达指定地点		
难度	Lv5	时间	10分钟

要点 到达指定地点营救友军的关卡，不过途中有许多敌机，要先消灭他们才能继续前进。后半部分カムジン登场，击坠他后发生フォッカー战死的剧情，最后ミリア作为ACE出现，击坠她有额外的分数奖励，最好和搭档一起使用SP技，不要给她喘息的机会。

天才マックス

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv5	时间	10分钟

要点 一续关卡，因为场地很小，HP部分的奖励会比较易，可以带上装备将伤害减到最小。前期是杂兵战，注意带星号的机体的SP技，实在躲不过就防御。全灭杂兵后ACEマクシミリアン和柿崎速雄同时登场，实力上来讲柿崎速雄的实力要弱一些，建议先击破他。

ミリア来袭

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv6	时间	10分钟

要点 第一部分的杂兵能力很高，用普通的多体导弹都不能一次击破，导弹命中后还需用机枪补几枪，战斗后期敌方ACEミリア登场，不过当她机体的HP下降到一定程度时就会撤退，之后只要清完场上的敌人就会进入第二部分。第二部分一上来就是和ミリア的对决，因为场地很小，ミリア又喜欢近身作战，最好是一开始就用SP技和她拼，自己的两个SP技再加上搭档的基本上可以搞定。

爱・おぼえていますか

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv8	时间	10分钟

要点 第一部在对付大量敌机和母舰的同时还要留意来自敌后方要塞的巨大激光，激光发射时会有倒数提示，并且地图上会显示出激光的射程范围（红色区域），这时我们得立即离开这个范围，否则会被秒杀。第二个部分是巨大BOSS战，除了SP技外，BOSS的其他攻击都很好躲，基本上只要保持一定距离用对单体导弹猛攻就可以了，看到BOSS使用SP技的话就同样用SP技的无敌时间来躲。另外这关除了BOSS外还有许多杂兵，如果能全灭杂兵过关的话，可以达成奖励条件。

超时空要塞Plus（A.D.2040）

统合军定期训练

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv1	时间	10分钟

要点 初期给的机体很强，第一关基本没有难度，最简单的打法就是用步行战机形态在低空用多体导弹进行攻击，最后的星号机体就用SP技来对付，注意时间S评价是没有问题的。

ディープ・スペース

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv1	时间	10分钟

要点 还是热身关卡，只不过敌人换成了天顶星人，关卡最后同样有星号机体登场，这里用援护射击技能的效果比较好，顺便可以把星号机体旁的杂兵机也一并击破。

プロジェクト・スーパー・ノヴァ

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv3	时间	10分钟

要点 敌机全部是和自己一样的V [illegible] B，战斗时务必要小心导弹，全灭杂兵后イサム作为ACE登场，不过这时他的机体还只是V [illegible] 11B，一个SP技就能解决，イサム之后是ガルド驾驶的Y [illegible] 21，Y [illegible] 21的速度很快，使用SP技的时候要算好距离。过关后可以在YF [illegible] 19和Y [illegible] 21之间选择一架作为它的测试驾驶员，另外一架则要等到"エデン [illegible] オブ [illegible] ヘル"过关或通过购买获得。

ハリー・ハリー・ハリー

胜利条件	到达指定地点		
难度	Lv2	时间	5分钟

要点 前作就有的飞行测试关卡，需要我们按照指示依次到达明美人偶所在的位置，人偶是不能锁定的，方向全靠自己手动调整，因为没有敌机和奖励条件，所以这关时间是左右评价的唯一标准。

イン・ザ・ベース

胜利条件	破坏目标&到达指定地点		
难度	Lv2	时间	10分钟

要点 机体攻击性的测试关卡，任务为击破分布在基地内部的靶子，当击破一定数量的靶子后，通讯员就会发出指示，接着我们只要按照指示到达指定地点就能过关，不过为了评价，还是多击破靶子为好，特别是两个特殊目标，击破它们有额外的分数奖励。

バトル・アリーナ

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv4	时间	5分钟

要点 机体战斗能力的测试关卡，任务为尽可能地多击破敌机，敌机一共有三波，每波的最后都会有带星号的机体，注意它们一出场就会使用SP技，我们可在它们用完后同样用SP技进行反击。

バーニング・キャニオン

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv5	时间	10分钟

要点 峡谷敌机歼灭的任务，因为地形狭窄，最好是用机器人或步行战机形态来作战，战斗机形态只适合拿来赶路。关卡最后会有两 [illegible] 这里只要击落 [illegible] 就能过关，不过击落敌机过关的话有额外奖励。

イン・ザ・スカイ

胜利条件	击破目标		
难度	Lv3	时间	10分钟

要点 空战的测试关卡，任务内容为在轰炸机到达指定区域前将其击破。轰炸机基本上是个靶子，要留意的只有担任护卫的VF-11B和击破轰炸机后出现的无人机，注意后期有带星号的机体出现，SP就留给它们吧。

イン・ザ・ブルー

胜利条件	击破目标		
难度	Lv4	时间	10分钟

要点 海战的测试关卡，击坠目标为航母。航母本身没有攻击能力，可以先击破护卫的舰只和机体多赚取分数。如想快速过关的话，建议让支援角色装上援护射击技能，一炮过去可以顺便把航母上的机体也消除。

デストロイ・ザ・ベース

胜利条件	击破目标		
难度	Lv5	时间	10分钟

要点 陆战的测试关卡，任务为摧毁基地。要点和前两关差不多，都是先全灭护卫机体，最后再击破目标。值得一提的是这次的目标旁有许多移动缓慢的护卫机体，对付这种集中的敌人用援护射击技能是再好不过了。

エデン・オア・ヘル

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv6	时间	10分钟

要点 这关如果选用YF-19的话，那对手就是ガルド驾驶的YF-21，而如果选用YF-21，那对手则是イサム的YF-19。注意如果要达成“敌ACE两机击破”的奖励条件，就必须选用YF-19和YF-21以外的机体，这样イサム和ガルド才会同时登场，不过未解除机体时代使用限制前，这个年代除了YF-19和YF-21外能选用的就只有VF-11B，以VF-11B要同时对付两位ACE还是比较吃力的，建议冲击评价的话还是等解除机体时代使用限制后再来。

ドッグ・ファイト

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv7	时间	10分钟

要点 第一部分为大气层突入战，敌机主要为VF-1和VF-11的编队，另外还有若干的固定炮台和母舰，可以先对付敌机来积攒SP，然后用援护射击技能对不会移动的炮台和母舰进行范围攻击。第二部分是参与イサム和ガルド两人的对决，他们两个会互相攻击，保持一定的距离用导弹是非常安全的打法，等他们打得差不多时就用SP技捡便宜，机体推荐使用YF-21，YF-21的SP技追向性良好，攻击距离也长，非常适合这种空战。

天使の歌声

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv8	时间	10分钟

要点 第一部分的敌人以无人机为主，我方有イサム和ガルド两人帮忙，注意最后出现的幽灵X-9有着极高的机动性，一般的攻击很难命中，最好还是用YF-21的SP技来对付，一发没有击倒的话，等它用完SP技后再补一发就可以了。第二部分要击破被シャロン控制的超时空要塞，由于本作有了导弹防卫系统，超时空要塞的大部分攻击都可以用导弹防卫系统化解，因此难度要比前作下降不少，要注意的只有当超时空要塞的HP低于一定程度后，シャロン就会发动技能，受技能影响，我方机体的方向操作会全部颠倒。

超时空要塞7（A.D.2045）

スピーカーポッド

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv1	时间	10分钟

要点 敌机的布阵比较分散，靠近时可以先用小型导弹攻击一遍，没命中的敌机再用机枪补，这样效率比较高。当消灭第一波敌机后，バサラ会作为友军登场，不过要注意他是可以被我方锁定的，千万不要把他当成敌人击坠了。最后登场的敌方ACのギギル有快速击破的奖励，最好是记下他出现的位置，等他一出现就用SP技将其击破。

バトルエチュード

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv1	时间	10分钟

要点 虽是模拟战，其实和一般的战斗无异，前期的敌人全是陆地机体，使用步行战机形态时不用飞得太高，只要绕着敌机的出现地点轰炸就可以了，最后ガムリン作为ACE登场，他有快速击破的奖励，用SP技对付是最快捷的方法。

スピリチアファーム

胜利条件	回收物资&敌军全灭		
难度	Lv2	时间	10分钟

要点 这次的"スピリチアファーム"和前作有点不一样，搬运的物资在敌机手上，必须先将敌机击破后才能搬运，物资一共有三个，注意如果没在持有物资的敌机脱离前将其击破的话，物资就会连同敌机一起消失。关卡最后ギギル登场，老样子用SP技招呼他。

フォールドアウト

胜利条件	敌军全灭&保护防卫目标		
难度	Lv2	时间	10分钟

要点 基地内的防卫任务，防卫目标位于基地的最深处，需要尽快前往，当然途中的敌机也不能落下。后半段ミリア和バサラ作为友军登场，接着只要全灭敌机就可过关，但还是要注意不要把バサラ当成敌机击坠了。

乙女のジェラシー

胜利条件	敌军全灭&保护防卫目标		
难度	Lv3	时间	10分钟

要点 城市里的防卫任务，要保护的目标为位于城市中心的一架モンスター。敌机只会一个劲地往目标方向移动，我们可以放开手攻击，当消灭一定数量的敌机后バサラ和ミレーヌ相继登场，这关没有ACE，全灭杂兵即可过关。

おちていく小悪魔

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv3	时间	10分钟

要点 关卡一开始バサラ就会登场，混战的时候要小心别把他也一起锁定了。消灭一定数量的敌机后シビル登场，她的体形很小，并且速度也很快，SP技对她难以奏效，不过由于她不会主动攻击，我们可以近身后使用机枪逐点逐点削减她的HP。另外要注意的是这关ギギル也会登场，如果ギギル先于シビル被击破的话，シビル就会撤退，这样击退シビル的奖励就没了。

熱き炎の男たち

胜利条件 敌军全灭
难度 Lv4 时间 10分钟

要点 这关ギギル会出现两次，第一次击破他后，他会驾驶母舰再次上场，和天顶星人的母舰一样，巴洛达军的母舰也需要破坏舰首、舰身和舰尾三个部位才能击坠。不过要注意ギギル的母舰有快速击破的奖励，逐个部位破坏时间可能会来不及，比较好的方法就是正对着母舰的时候使用援护射击技能。

惑星ラクスの死斗

胜利条件 敌军全灭
难度 Lv6 时间 10分钟

要点 敌人主要由母舰和舰载机构成，如果要达成"敌舰接全击破"的奖励条件，就先得把母舰以外的敌机的全部消灭，最后再击破母舰。关卡最后敌方旗舰登场，除了要破坏的部位多一些和HP较高外，和一般的母舰区别不大，同样也是先消灭敌机，最后再对付旗舰。

七色の歌エナジー

胜利条件 敌军全灭&规定时间内生存
难度 Lv7 时间 5分钟

要点 虽然只要撑够一定的时间就能过关，但要获得S以上评价就必须击破ゲラビル。战斗中ゲラビル会首先攻击友军，我们要做的就是在一旁用机枪不间断地扫射就可以了。另外ゲラビル有防护罩，想节省时间的话记得给支援角色装上スナイパー技能。

里切りと少女の泪

胜利条件 敌军全灭
难度 Lv5 时间 10分钟

要点 清除侵入到母舰内部的敌机。敌机分布在各个区域内，用步行战机形态边推进边扫荡是最佳的方法。在深处会遇见老朋友ギギル，不过这次他一出场就会逃跑，在他逃脱前将其击破就可达成奖励条件。

星を越える想い

胜利条件 敌军全灭
难度 Lv6 时间 10分钟

要点 这次杂兵机体的能力提升了不少，特别是带星号的机体要尤其注意。全灭杂兵后ガビル和ゲラビル作为敌方ACE登场，由于这次我方有许多强力的友军帮忙，比起上次对ゲラビル会轻松一点，建议先击破较弱的ガビル，ゲラビル依然是个大靶子，可以用机枪慢慢磨。

チューニングファイト

胜利条件 敌军全灭
难度 Lv5 时间 10分钟

要点 这次的难关卡可不能和上次相提并论，首先杂兵全部是VF-11C，ACE方面不仅有ガムリン，还有マクシミリアン夫妇。前期要去攒SP的话，没必要就不要用SP技了，等マクシミリアン夫妇上场后，先配合搭档的SP技集中击破一机，剩下的一机等SP槽满后，连续用两个SP技将其击破。

噩梦の突入作战

胜利条件 敌军全灭
难度 Lv7 时间 10分钟

要点 狭长山谷中的歼灭作战，敌机的火力很猛，最好是用上一关获得的VF-22S（ミリア机）来攻略。VF-22S的其中一个武器是防护罩，使用后可以为机体抵消一定程度的伤害，非常实用。全灭杂兵后的敌ACE还是ガビル和ゲラビル，不过因为地形的关系，这次ゲラビル的攻击相当不好躲，看到来不及躲闪就用SP技的无敌时间来承受攻击吧。

ガムリンの反乱

胜利条件 | 敌军全灭
难度 | Lv6 | 时间 10分钟

要点 因为被敌人控制，这关ガムリン会作为敌方AC登场，注意他一出场就会直接攻击我方母舰，如果让他对母舰使用SP技的话，那要获得保护母舰的额外奖励就很困难了，最好是他一出现就用全弹发射系的SP技缠住他，虽然不能确保击坠，但密集的弹幕也会令他分身乏术了。

银河に响く歌声

胜利条件 | 敌军全灭
难度 | Lv8 | 时间 5分钟

要点 关卡分为两个部分，第一部分的敌机构成是杂兵加两个難缠的敌AC，ガビル和ゲラビル还是没有进步，但由于第二部分还有个BOSS，对付他们的时候要省着点SP。第二部分为巨大BOSS战，BOSS的行动缓慢，我们只要绕到它身后进行攻击它就没辙了，它使用SP技的话我们就同样用SP技来躲。

最强女の舰队

胜利条件 | 敌军全灭
难度 | Lv8 | 时间 10分钟

要点 本作新增的原创关卡，虽然敌机都是上个年代的产物，但整体实力还是很强的。前半段的敌人为杂兵和母舰，因为有“全舰援王牌”的额外奖励，记得将杂兵全部消灭后再来对付母舰。关卡最后登场的敌AC实力很强，经常上蹿下跳导致射击武器难以命中，比较好的攻击机会是等她靠近使用格斗攻击时，我们用格斗系的SP技以牙还牙。

超时空要塞 Dynamite 7（A.D.2047）

漂流

胜利条件 | 敌军全灭&保护防卫目标
难度 | Lv1 | 时间 10分钟

要点 敌机对防卫目标的攻击欲望不怎么强，我们可在它们接近前就用导弹将其击落，带星号的敌机则用SP技来对付。另外友军是可以锁定的，注意别打错目标了。

银河パトロール队训练

胜利条件 | 敌军全灭
难度 | Lv3 | 时间 10分钟

要点 每个年代都有的训练关卡，敌机为和自己一样的VF-5000G C，带星号的机体则为加强型的VF-5000。因为场地狭小，要时刻保持移动来躲避炮火，当星号机体出现时就上前使用SP技。

盗賊团との攻防

胜利条件 | 敌军全灭
难度 | Lv4 | 时间 10分钟

要点 虽然这关有许多友军帮忙，不过注意它们被击坠的话可是会减奖励分数的，所以不能太过依赖。前期为杂兵战没有太大的难点，消灭一定数量的敌机后敌方母舰出现，当母舰的HP低于一定程度时会撤退，接着只要全灭敌机就可过关。

孤独

胜利条件 | 敌军全灭&保护防卫目标
难度 | Lv8 | 时间 10分钟

要点 最初的几波敌机只是佯攻，击破它们后防卫目标旁边就会出现大量的敌机，所以前期切记不要太过深入，当通讯员发出友军开始呼叫一类的信息时就赶快回防了。另外有两架星号机会和杂兵机一起出现，此时最好不要太快将它们击

破，因为它们一旦被击破敌ACE就会登场并对防卫目标使用SP技，这时如果防卫目标还没脱离的话就凶多吉少了，所以最好是等防卫目标到达指定区域再击破那两架敌机。

银河クジラの歌う星

胜利条件 敌军全灭&保护防卫目标
难度 Lv7 时间 10分钟

要点 敌人这次出动了大型反应弹来攻击防卫目标，前期战斗的首要任务就是击坠反应弹，这里要注意反应弹被击落时会发生爆炸，被爆炸波及的目标也会受到伤害，因此在反应弹未接近防卫目标时就要将其击落。全灭初期敌人后敌方母舰再次登场，同时我方增援也会出现，这次母舰不会逃走了，尽情攻击吧。

超时空要塞 开拓者（A.D.2059）

クロス・エンカウンター

胜利条件 敌军全灭
难度 Lv2 时间 10分钟

要点 这个年代的好机体太多，初期给的VF-1J还是不要用了，直接去娘娘商店买后期的机体来培养，这里强烈推荐VF-25G（ミハエル机），机体拥有标准的多体和单体导弹配置，主武器为威力巨大的激光狙击，无论对ACE还是杂兵都有不错的效果。说回这关，关卡分为两个部分，第一部分为宇宙战，敌人是外星生物vajra，vajra分为S型和L型两种，用VF-25G（ミハエル机）的话，对付S型只需要导弹就够了，激光则留给L型。第二部分为街道战，除了要消灭vajra外，还需要保护防卫目标不被击破，虽然敌人的出现位置比较分散，不过VF-25G的激光狙击射程非常远，即使不对防卫目标进行贴身保护也没关系。

プライベート・アーミー

胜利条件 敌军全灭
难度 Lv1 时间 10分钟

要点 在基地周边进行的模拟训练关卡，敌机以陆地机体为主，用VF-25G的激光狙击一枪一个，打起来非常爽快，带星号机体就用SP技或援护射击技能解决。

オン・ユア・マークス

胜利条件 敌军全灭
难度 Lv3 时间 10分钟

要点 总体来说和第一关的第一部分差不多，只不过敌机的数量明显增多，其中带星号机体也增加了不少。L型Vajra的SP技为激光，并且射击过程中还会根据目标位置作出修正，自机和它距离太近时最好还是选择防御。

ミス・マクロス

胜利条件 敌军全灭
难度 Lv4 时间 10分钟

要点 前半段是模拟战，到达指定区域后，クランクラン的小队登场，将クランクラン的小队击破或经过45秒左右后，vajra再次来袭。如果之前没将クランクラン的小队击破，那她们就会作为友军帮忙，但要获得高评价的话，击破クランクラン小队得到的奖励分数是必不可少的，所以前半段还是抓紧时间击坠她们吧。

ハイド・アウェイ

胜利条件	到达指定地点		
难度	Lv4	时间	10分钟

要点 一开始的任务很简单，不过只要到达指定地点后，就会出现大量的敌增援，这时的任务目标也会改为敌全灭。注意这关的敌机被击破后都会留下一个天顶星人士兵，对武器的弹数要求较高，因此主攻武器还是选择弹数比较多的小型导弹为好。另外在全灭敌机前记得要把敌人的基地摧毁，这样才能达成奖励条件。

スカル・プラトーン

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv5	时间	5分钟

要点 对骷髅小队AC的模拟战斗，前期要面对ルカ、ミハエル和アルト三人，当击坠他们后，队长オズマ才会登场。三人里面ルカ的实力要稍微弱一点，其次是アルト和ミハエル，通常来说击坠的顺序也是这样，不过这里有一个小技巧，开场后ミハエル必定会躲在他出现位置附近的岩石后面对我方进行狙击，这是难得的攻击机会，千万不要放过，最好是选择シェリル作为支援角色，这样一开始就可用SP技解决他，之后对ルカ和アルト就会轻松不少，而最后的オズマ就用前面积攒下来的SP来对付。

ファースト・アタック

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv6	时间	5分钟

要点 少有的分为二个部分的关卡，第一部分为杂兵战，战斗中友军会被敌人抓走，之后需要我们冲入敌母舰进行营救，不过由于剩下的敌机还有不少，为了获得高评价这里可以不用理会通讯员发出的到达指定区域的指示，直接全灭敌机进入第二部分。第二部分在母舰的内部进行，目的是找到被抓走的友军，路上的杂兵不多，但要注意中途ブレラ会登场，击坠他可获得额外奖励，但他可不是吃素的，实在打不过的话还是直接到达指定区域进入第二部分吧，评价可以以后再提升。第二部分战场再次回到宇宙，敌人以母舰为主，除了个把需要用到SP技的星号机体外，其他的敌人用VF-25G的普通武器就可搞定。

フレンドリー・ファイア

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv4	时间	10分钟

要点 前期的杂兵只是拿来热身的级别，注意SP的积攒，因为后半段才是真正的战斗。全灭杂兵后ブレラ会驾驶VF-27登场，相信大家都在上一关领教过他的实力了，VF-27的速度极快，命中稍低一点的武器很难打中，建议用追尾性能良好的导弹作为主攻，全程紧跟攻击，当VF-27的HP低于一定程度的时候他就会开始从战场上撤退，追上去用SP技给他最后一击吧。

ファステスト・デリバリー

胜利条件	保护防卫目标&敌军全灭		
难度	Lv5	时间	10分钟

要点 比起防卫目标的安全，友军的安全更令人担忧，因为这关的奖励除了有成功保护防卫目标外，还有一个友军生存，是取得S以上的评价必不可少的条件。前半段的战斗比较轻松，只要保证敌机的击破速度就不会有太大的问题，最大的难点在于最后登场的敌方ACE，敌ACE的出现位置离友军比较近，并且HP低于一定程度时就会放SP技，这样一来友军就保不住了，碰到它放SP技时，最好还是自己上去吸引火力，自机防御受到伤害总比直接打在友军身上低。

メモリー・オブ・グローバル

胜利条件 | 敌军全灭

难度 | Lv6 | 时间 | 10分钟

要点 第一个部分要消除母舰内部的虫卵，虽然虫卵没有攻击力，但要注意当接近时会有vajra的增援，消除完虫卵再到达指定地点就会进入第二部分。第二部分的敌机只有ブレラ的VF-27，注意一旦VF-27的HP低于一定程度ブレラ就会使用SP技，VF-27的SP技并非攻击型，而是机体的行动高速化，这时我们的攻击根本无法命中，最好是等他的SP技的效果消失后再攻击。

マザーズ・ララバイ

胜利条件 | [redacted]

难度 | Lv7 | 时间 | 10分钟

要点 敌人的数量和强度都上升了不少，当然我们也不能怠慢，最好是在前面的关卡刷些点数改造了机体再来。第一部分主要对付敌人的舰队，母舰分为几波，每波都伴随着大量的敌机，记住在击坠母舰前一定要把杂兵清完，这样才能获得"全增援击破"的奖励。第二部分是巨大BOSS战，vajra女王不能移动，而且攻击距离有限，因此我们可以站在远距离用实现无伤击破，当然事先要把杂兵清除。另外场地内有许多虫卵，把虫卵全部清除也是这关的一个奖励。

ランカ・アタック

胜利条件 | 敌军全灭

难度 | Lv5 | 时间 | 10分钟

要点 非常简单的一关，敌方的增援不多，加上我方有许多友军帮忙。全灭前期的敌机后就有ランカ的机体登场，和原作一样，受ランカ的歌声影响，vajra的攻击会全部停止，接下来要做的就不用多说了吧。

グッバイ・シスター

胜利条件 | 保护防卫目标

难度 | Lv6 | 时间 | 5分钟

要点 这关比较特殊，我方的射击攻击对敌机完全无效，所以就不要用射击型的VF-25C（ミハエル机）了，可以换VF-25F（アルト机）。战斗的任务为保护防卫目标5分钟内不被击破，对自己的实力有信心的玩家也可以尝试全灭敌机过关，这样时间上的分数很可观。

フォールド・フェーム

胜利条件 | 保护防卫目标

难度 | Lv6 | 时间 | 5分钟

要点 任务与上一关类似，不过射击武器奏效了，注意保护防卫目标的奖励与母舰的剩余HP有关，歼敌的同时也要减少母舰受到的伤害。

ダイアモンド・クレバス

胜利条件　保护防卫目标&敌军全灭
难度　Lv7　时间　10分钟

要点

还原原作中ミハエル战死的关卡，敌人主要是Vajra的幼虫，幼虫没有射击武器，只会缠着目标慢慢削减其HP，所以不要给幼虫近身就不会受伤，消灭全部的幼虫后进入第二部分。第二部分为城市保卫战，敌人同样也是Vajra幼虫为主，偶尔出现几个带星号的L型Vajra，要用SP技优先击破。

ノーザン・クロス

胜利条件　敌军全灭
难度　Lv7　时间　10分钟

要点

这关的敌人是逃军，所以敌机也以瓦尔基里为主，全灭杂兵后敌方ACE オズマ登场，他机体的机动性很高，一个SP技打不完的话还不足以击破，可以等他用完SP技后再补一个。击破オズマ还没结束，最后逃军方的超时空要塞也会登场，对于大型的BOSS，缺少的不是击破它的方法，[illegible]。

サジタリウス・プラトーン

胜利条件　敌军全灭
难度　Lv7　时间　10分钟

要点

VF-171EX的测试关卡，所以对手也是清一色的VF-171EX，关卡最后还有アルト的专用VF-171EX登场，和他一起出现的还有两架带星号的机体，因此SP比较吃紧，可以先用普通武器先将他们的HP削减一些，然后再结合搭档的SP技将他们一口气击破。

ラスト・フロンティア

胜利条件　敌军全灭
难度　Lv7　时间　10分钟

要点

第一部分的敌人为熟悉的杂兵加母舰组合，全灭后就是最后一次的与ブレラ对决，不过现在不比以前，我们有了不少好机体，机体也强化到了一定程度，ブレラ也不再那么可怕了。第二部分的敌人为巨大的ランカ，巨大ランカ的攻击方式只有导弹，而且弹速很慢，用步行战机形态的飞行速度就足以躲避，另外这关的敌机不是很多，为了评价在对付巨大ランカ时可以用机枪来赚取一点Combo数，这样过关时的分数会高些。

アナタノオト

胜利条件　敌军全灭
难度　Lv8　时间　10分钟

要点

最后一关分为两个部，第一个部分首先要对付大量的幽灵V-9和VF-27，其中比较棘手的是幽灵V-9，虽然它们的攻击力不高，但是机动性惊人，建议这关使用有机枪的机体，并对机枪进行重点改造，战斗中紧贴着幽灵V-9来打。全灭杂兵后敌方大型BOSS登场，这次的BOSS是被敌人控制的超时空要塞，BOSS的可锁定部位有多个，攻击任何一个都可以削减其HP，不过要注意攻击过程中不要靠太近，否则被它格斗一下可是很疼的。

第二部分直接和Vajra女王的最终形态对决，不能移动依然是此类大型BOSS的致命伤，我们只要绕到女王的身后，它的强力武器就拿我们没办法了，接着只需边保持移动边射击就能把BOSS耗死，不过在此之前记得尽量多击坠一些杂兵，否则分数可能会达不到S以上评价。

几个新要素的确给人眼前一亮的感觉，但不客气地说并不包括那个不伦不类的拟真驾驶操作，来到玩的根本就不是真实感，为什么非要弄《皇牌空战》那个拟真的驾驶界面，弄得满屏都是数据根本连敌机都看不清。

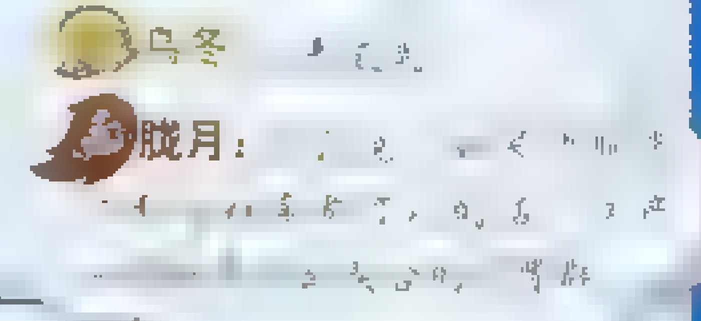
LIKY 提供

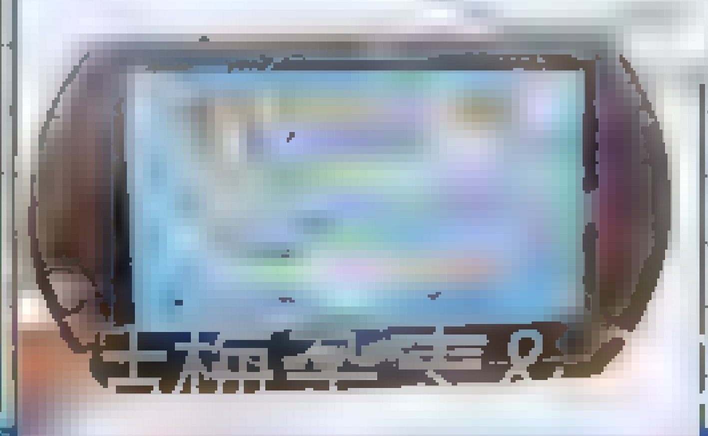
别弄错，这不是PSP go，它是PXP-2000！

是的，不要弄错，它不是PSP go，它的名字叫“PXP-2000”，是中国伟大的山寨文化的产物。就在PSP go上市没多久，这款“山寨版PSP go”已经面世，并出现在国外的购物网站上，售价为63.99美元，而实际上它在国内的售价只要300多元人民币，相比于PSP go的249.99美元的售价，它实在是太便宜了，不过记住，别指望它能玩《怪物猎人》和《GT赛车》，它只能玩SFC或MD之类的游戏。当然，它还可以看片，因为它是一台“MP5”，比“MP4”高级一点，支持RM RMVB。来看看官方给的规格数据吧：搭载4.3寸液晶屏幕，内置锂电池，号称支持RM RMVB AVI WMV ASF MPG/MP4 MOV FLV格式视频，MP3 WMA WAV APE FLAC RA AMR AAC格式音频，JPEG GIF BMP格式图片，并内置模拟器支持FC GB GBC SFC MD主机游戏，内置摄像头，2GB闪存，也可以扩展SD卡（最大4GB），提供双3.5mm耳机接口。

怎么样，似乎还不错，你是不是也想搞一台玩玩？到时候你一手拿PSP go，一手拿着它，两兄弟凑一对正好。

◀滑盖设计和按键布局都和PSP go如出一辙。





◀可以玩SFC游戏。

痛车盛典
提供
团长和初音在会场上也十分常见，看来这些老一辈萌物在阿宅们心中还是有着很沉的份量。
会场上还是有不少与时俱进的人，不过这类新番作品在全会场里实在是太少见了。
只要有爱，什么东西都是可以痛的，哪怕是自行车。
这……这车一定是厂商赞助的，一定是！
10月4日，一年一度的痛车盛典在日本东京的台场拉开了帷幕。当日会场有约800台供游客们观赏，其中不乏知名企业赞助的高级跑车，而各种动漫相关商品以及COSPLAY在会场上也随处可见，放上照片让大家一饱眼福吧。
胧月：

提供
Best Friends

附演唱会当晚曲目表
2009年10月6日(二)黄花岗剧院
开场 18:00 开演 19:00
胧月：

宅回首
OTAKU
栏目主持：阿鲁
三回战结束，最后的战斗即将展开

八强决定、麻将、钉宫笑开颜

玩《育星传说》时被主角……们的犬耳兔耳害得鼻血满面，于是就决定了本次的糟糕主题“兽耳+尾巴”，大家应该会喜欢……吧。
萌滚滚的弥生可爱爆了。
吃涨的肚子也是萌点之一啊。

看到这种软绵绵的耳朵
我就忍不住想… 用劲拉一下。
胧月 你好可
ぬあやや

经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK

中秋刚过不久，当天抓狂忙得月饼也没吃上一口，只是晚上在阳台上象征性地赏了一下月。看着月亮，不由得想起了那些关于月亮的传说，像是嫦娥啊，吴刚啊，玉兔啊等等，仔细一想，无论中外的传说故事中，兔子都是一种经常露脸的动物，下面我们来看看它们在游戏里的表现。文 首先知

好游戏永远不过时

本辑主题 兔子

一般来说，兔子给人的印象大多是温柔可爱，就是有些画中就是用Q版形象表现了兔子的特点，可以从负面角度来说兔子有点胆小，不过在游戏里，这些形象往往都会被制作者彻底颠覆，其中最典型的例子莫过于《疯兔》系列，里面那些龇牙咧嘴、大嘴、手持马桶塞的形象怎么也和平时印象里乖乖吃草的兔子联系不到一起，而且就算和疯兔们比，下文里的其他兔子也绝对算不上正常。

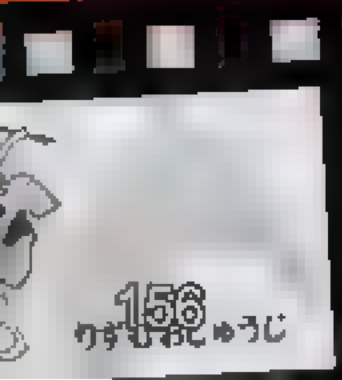
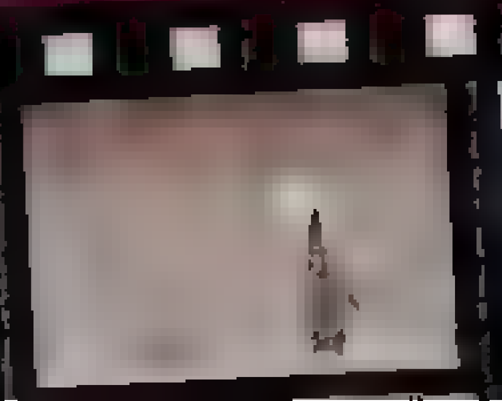
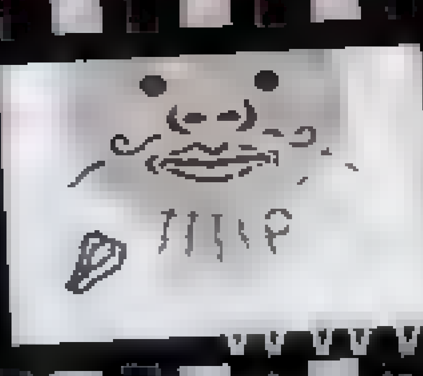
豪血寺一族

类型	格斗
年代	1993年

原机种：Arc | 模拟器：MAME4All

当年在机厅里看到的格斗游戏大多是《街霸》，《豪血寺一族》的出现让不少玩家耳目一新，以生肖为角色主题的做法让人感觉非常亲近，而简单的操作与系统也让游戏很容易上手，一时间《豪血寺》的势头甚至超过了《街霸》。游戏另外一个受欢迎的要点是其中有着大量轻松恶搞的要素，大多数角色胜利后会和自己身后的屏子（也就是裁判）有着超搞笑的互动，而在输掉之后，连头像都会被涂抹抹，像是生肖为牛的忍者原本头带钢盔面罩酷到不行，但是输了之后整个头盔被画成了只鸭子，看一眼就能让人笑到喷饭。整个游戏诙谐的风格和其他格斗的严肃形成了鲜明的对比，不过要说起最具颠覆性的要素，估计就是游戏里以兔为生肖的那位老太太了吧，歪歪假牙什么的也就算了，偷空还抓住别人嘴上几口变成年轻形态，这大约是我们首次知道什么叫做"猥琐"。

▲从标题画面来看，几位角色各有特色，眼底的和尚是当时使用率比较高的角色。

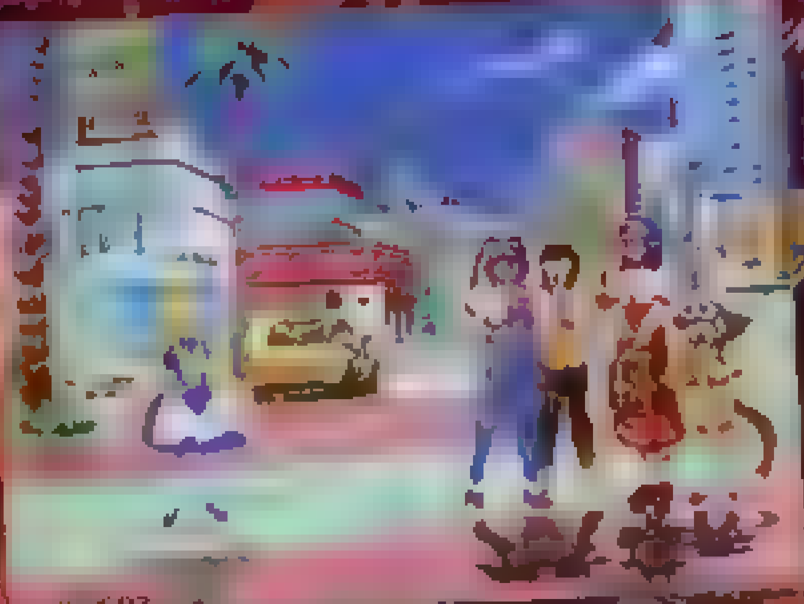
淘金者 锦标赛

类型 动作益智
年份 1984年

原机种 FC | 模拟器 NesterDS NesterJ | 对应机种 NDS PSP

《淘金者》是个相当有历史的系列，在游戏里玩家要通过自己有
限的能力在迷宫中冒险，躲避守卫并收集分布在关卡中的金块。游戏
里守卫的身体颜色是白色，眼部又是红色，而且貌似长着长耳朵，所
以小时候都说它们是兔子。游戏在街机、家用机各领域都曾出现，连
当下的Xbox360和Wii都有新版下载。这款《淘金者 锦标赛》是系列登
陆FC的作品之一，据说游戏共有50关，这些关卡是由原作的FANS自关
卡编辑器制作而来，这些关卡的难度都非常高，可以称得上是"专家
级"的难度，这款游戏也是小时候个人感觉最难的FC游戏，无之一。
在写文的时候特意回顾了一下，仍然打不过第一关……

▲要在这关卡里人完全不像兔子，倒是和《炸弹人》里的主角长得差不多



▲除了女主角的兔子耳朵外，她的朋友还有狗耳朵等等。(⌒ᗜ⌒)

火热火热7

类型 格斗
年份 1996年

原机种 NeoGeo | 模拟器 NeoDS MVSPSP | 对应机种 NDS PSP

《火热火热7》是另一款风格比较另类的格斗游戏，
标题中的7并非表示这是系列的第7作，而是指游戏中的7
名角色，这7名角色风格迥异，像是手持长棍、一身印地安
装束打扮的中年男子，头上长着兔子耳朵，会用旋风脚
和升龙拳的女主角，或是拿着各种清扫工具和餐具大打出手
的女仆机器人等，虽然人数不多，但是每位角色都充满了个
性，而两位隐藏角色更是个性到让人无语，一位是个戴着红
头带的沙包，没手没脚，靠扭动身体打架；另一位则是个占据了差不多半个屏幕大的黑球（游戏里说它是
"史上最大最强恶魔"），作为最终BOSS，它虽然招式凶狠，但也未免太滑稽了点。游戏的手感比较
不过正好和游戏喧哗热闹的风格相得益彰。

节奏天国

类型 节奏游戏
年份 2006年

原机种 GBA | 模拟器 gba | 对应机种 PSP

在GBA时代的末期，虽然有了NDS和PSP的出现，但是任天堂并没
有放弃GBA上的游戏开发，《节奏天国》就是这样一款被很多玩家忽
视了的作品。和其他大部分音乐类游戏不同，《节奏天国》由一个个
迷你游戏构成，每个游戏将"节奏"这个主题赋予了各种事件，像是
棒球、鼓掌、写字这样比较常见的事，还有给蔬菜拔柄子、弓箭射幽
灵等稀奇古怪的事件，让游戏玩起来乐趣无穷，游戏的音乐大多是短
小精悍的风格，因为是靠节奏来游戏的关系，很多游戏不用看屏幕也可以玩。除了几十个小游戏之外，游
戏还有一些附加的内容，笔者最喜欢的是里面一个训练兼点的小游戏，不仅考验节奏感，还能锻炼玩家的
协调性，相当有意思。

▲游戏中的一个关卡，要玩家按节奏控制兔子的跳跃

栏目主持：伊娃

中国行货iPhone终于上市了，国内很多软件开发商也因此看到了巨大的商机，各种实用的国产软件如雨后春笋般地出现在「[illegible]」里，这是一种非常好的现象。今后让我们共同享受属于咱国人自己的iPhone产品吧！

情报速递

iPhone国庆[illegible]上市，[illegible]日[illegible]定[illegible]破[illegible]

苹果与联通在经过了数次谈判后，终于达成共识，至此真正属于中国大陆地区的行货iPhone终于到来。国庆期间联通定制版3G及3GS已火爆上市。但是如果您要是看到详细售价后，恐怕会大大失望了，因为价格实在不菲（详细情况可浏览中国联通官方网站）。除了高昂的签约售价外，联通果然还是去除了Wi-Fi功能，联通给出的回应为："我们认为目前免费的Wi-Fi热点在国内还并不十分普及，3G网络将足够满足用户的网络体验。当然，带有Wi-Fi+WAPI功能的iPhone手机在国内上市指日可待！"。尽管这些让国内消费者比较失望，但是iPhone的超高人气始终锐不可挡，据中国联通华盛总部的内部人士透露，中国联通版本的iPhone在十一黄金周仅8天的期间内，联通网上营业厅上的首批预定量就突破了一百万部。

[illegible]TGS 2009[illegible]

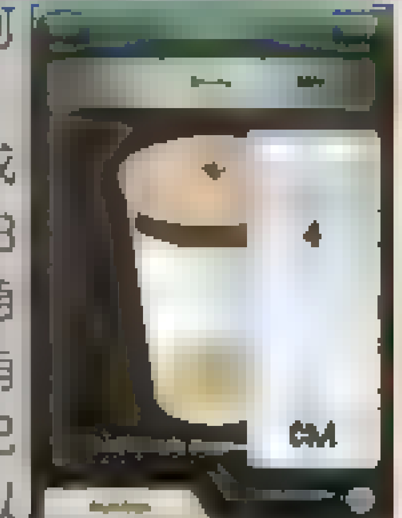
继上辑报道的几款于本届东京电玩展上公布的大作后，又有数款大作相继公布。首先Square Enix一口气公布了两款重量级大作，它们分别是《歌曲召唤师 未颂英雄 完全版》（S·RPG）和《国破山河在》（H·S），从目前公布的影像及截图来看这两款作品都拥有出色的人设及非常华丽的画面，令人兴奋的是它们都是iPhone平台独占的原创作品（本辑口袋光环《iPhone全接触》栏目中收录了这两款游戏的最新预告片）。除此之外Koei公布了首次参与iPhone平台的《三国志 Touch》，而EA方面除了刚刚上市的《FIFA 10》外，其旗下另一王牌作品《NBA LIVE 10》也会于本月底与iPhone平台玩家见面。

黄金岛斗地主

在PC平台大红大紫的《黄金岛斗地主》现已登录App Store，并供玩家免费下载。比起PC版本作可以说是有过之而无不及，因为PC版的种种优点都被完美地呈现。游戏中选牌出牌的操作充分利用了iPhone的多点触摸，其感觉丝毫不逊色于鼠标操作。游戏对应单机及在线对战功能，单机模式中首次加入了任务制系统，既充满新鲜感又提高了耐玩度。游戏最吸引人且最核心的模式当属在线模式了，玩家只需简单地注册一个在线ID，便可任意通过Wi-Fi或3G来上网和4千万已注册黄金岛岛民切磋。游戏还会根据玩家填写的个人资料自动配备玩家的方言语音，目前已收录了包括四川、湖南、湖北、广东、上海等30种各具特色的方言，而方言的阵容还会随着日后版本的升级而不断壮大。在游戏大厅中按照倍率分为新手场和高手场，玩家账号的分值相当于游戏币，可购买各种服饰来装扮自己的形象（类似QQ秀）。

的星巴克

应广大咖啡迷iPhone用户的要求，星巴克公司终于发布了官方的iPhone版星巴克软件，以后终于可以在手机上挑选自己喜爱的咖啡和下午茶甜点啦！通过iPhone的GPS定位功能可轻松找出用户当前所在位置周边的所有星巴克分店，软件还提供了每家分店的电话号码，非常方便，当然用户也可用列表的方式浏览所有分店。用户可建立自己偏好的饮料清单，在选定饮料后可自定义增减配料，比如多加糖浆、免奶油等。软件中还会图示各种标准画杯，因此顾客除了可以非常“专业”地说出饮料的名字外，还能学到吧员的画杯方法！从星巴克所有食品的目录中用户可了解其详细的营养成分，而且每杯饮料都有营养成分提示，包括热量、蛋白质、脂肪等，这些都会随着配料的增减而变化，有了这项功能，喜欢星巴克又怕变胖的MM们可以按需定制了。软件提供了非常全面的星巴克零售咖啡豆的介绍，包括风味、产地、历史等，如果将iPhone横过来，就会进入包含所有咖啡豆种类的商标——“咖啡邮票”浏览模式，非常酷！



高德移动系统导航

高德是国内领先的导航电子地图供应商和位置服务提供商。而这款让无数国内用户翘首期盼的国内专业导航软件终于到来，软件提供了非常便捷的查询地名功能，只要把目的地打出来，便绝对逃不过软件那强大的内建地图资料，真正实现全国覆盖！软件极为人性化地提供了字体大小设置、地图显示方式、白昼黑夜模式等各种设定，更设有模拟导航，一键导航等诸多功能。当选定目的地后，用户可自由选择“路途最近”、“路况最好”、“全程收费站最少”等多种方式导航，数秒钟内便可完成线路规划。导航途中全程提供中文语音导航，发音洪亮清晰并具备“电子狗”功能。另外，在地图导航界面中含有路口放大图，这在手机导航产品中似乎并不多见，有了这个路口放大图想必用户不会再为该往哪个路口走犯愁了。不过软件在定位速度方面还有待改进，而不支持横屏显示及偶尔的定位偏移也是其一大缺点，希望后续更新能够不断修正完善。

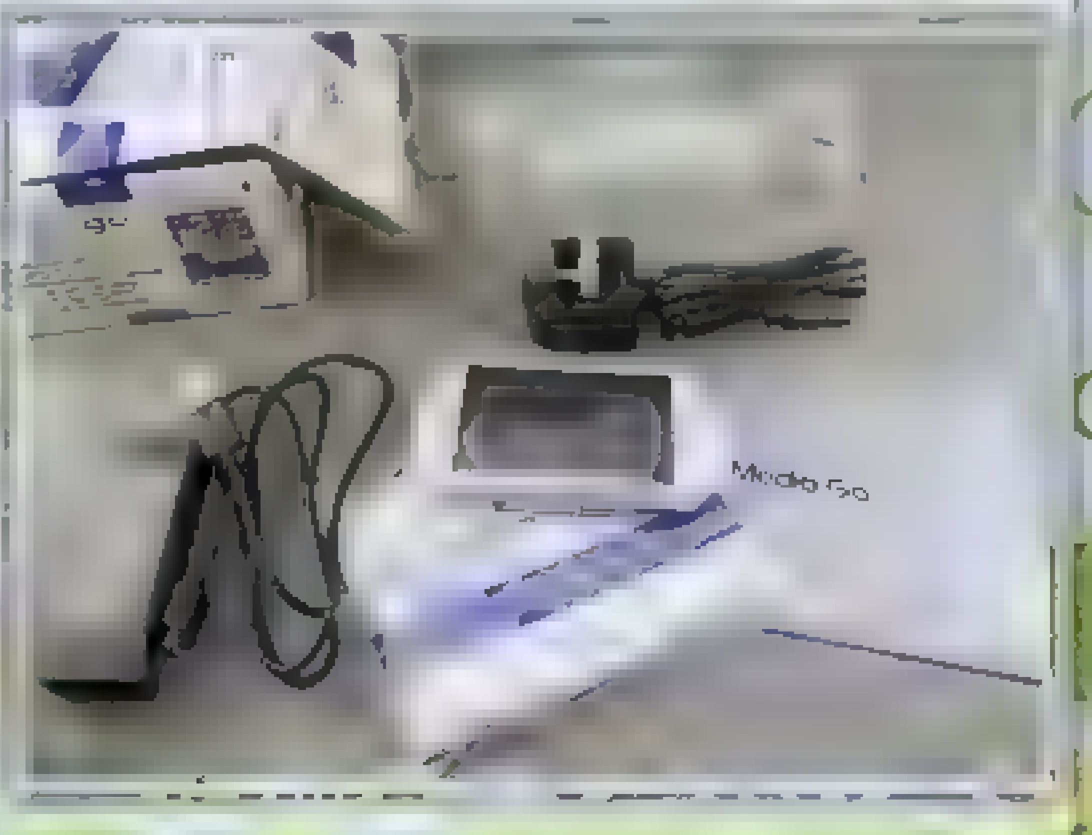
PSP的系统破解无望，黑客们就从游戏着手，国外PSP破解组织GEN小组在国庆带来了一份厚礼，托他们的福，PSP玩家玩到了期待已久的新游戏。这是否预示着在Dark Alex离开PSP破解领域后，PSP玩家们的春天会再次来临呢？好，下面还是让我们来看一下最近的掌机市场行情吧。

栏目主持：乌冬

PSP go于国庆期间正式进驻国内市场，由于赶上长假，PSP go的出现吸引了不少逛街行人的目光，不过仅仅是吸引而已，首批到货的高价加上机器并没有破解，大部分对PSP go有兴趣的顾客都只是打听价格而已，并没多少实际的成交量。笔者走访时也趁机把玩了一下，小巧的外形加上滑盖设计，着实令人爱不释手，难怪会有那么多人对PSP go表现出浓厚的兴趣。首批到货的PSP go为港版，随便打听了几间电玩店，价格都在1800元左右，最低的也要1790元，不过随着美版机器的到货，价格很快降到了1800元以下，现在普遍的价格为在1720~1780元之间，颜色有白色和黑色两种可选，两种颜色到现在为止还没出现差价现象。选购时只需注意屏幕有无坏点和按键的手感，挑选自己最满意的一台就可以了，因为PSP go采用了内置电池设计，电池被JS掉包的情况现在也完全不用担心了。

相比PSP go的平淡，作为同门师兄的PSP-3000和PSP-2000在国庆期间的表现都令人欣慰，虽然因为的假期关系价格没少涨，但到完稿为止两台主机仍然保持着良好的销售势头。PSP的热销除了有假期消费的原因外，另外一个原因还要归功于GEN小组，由于新游戏破解软件的发布，使得一大票需要5.55以上系统的游戏得以破解，其中包括了《GT赛车PSP》、《428 被封锁的涩谷》、《伊苏7》等重头大作，使PSP玩家告别了长达两个月的游戏荒，间接带动了PSP的销量。到完稿时为止，PSP 3000的售价为1260元，相比国庆前有不小的涨幅，甚至连一向给人“平易近人”感觉的PSP 2000也不例外，价格从国庆开始就回到了1000元以上水平，并一直维持到现在，看来在相关部门对水货渠道的管制解除之前，这种价格可能还会持续一段时间。

国庆过后，NDS的价格已经全线回落到正常水平，NDSI日版售价为1350元，美版为1250，另外美版两种新颜色粉红和金属白也已经到货，价格比其他颜色贵一点，为1280元。发售以来就一直处于热销状态的《口袋妖怪 心金·灵银》也终于降价了，《心金》降到了360元，不过人气较高的《灵银》仍要贵上10~20元，两个版本除了可以抓的精灵有一点不同外，其他地方没有任何区别，没有版本要求的玩家推荐购买《心金》。



尽管从发售的第一天起关于PSP go的破解进程就拉开了帷幕，但是之前因为有PSP-3000的长达一年之久的"破解荒"，因此市场上消费者们对于PSP go甚至连新鲜感都没有了。外形焕然一新的PSP go在国庆长假中的表现让人大跌眼镜，尽管商家已经很谨慎于新机型的市场接受程度，但是一些节日前准备了PSP go的商家们丝毫没有尝到新机型带来的利润，除了少数提前预订的购买者之外，基本上该主机就像没发售一样，对市场没有产生什么实质影响。截稿时PSP go的批发价格在1650元，考虑到实际销售时几乎没有随机可销售的周边，根据商家的实际盈利情况售价大概在1700元到1750元之间。与PSP go的尴尬首发比起来，PSP 2000又在市场上表现出了很强的后劲，由于PSP 3000价格居高不下（黑色1250元，彩色机器要更贵一些），很多商家为了留住顾客，都更加倾向于销售价格更便宜的PSP 2000（V3主板，与3000型相同的刷机方法）。全套主机（主机＋贴膜＋8G高速记忆棒＋数据线＋收纳包）的价格在1300元左右，但是要提醒玩家的是，虽然PSP 2000价格便宜，且不同颜色间基本不存在差价，但是在购买时尽量回避粉色和红色主机，因为这部分主机有换壳机存在。综合目前的实际情况看来，对于购机缺乏经验的玩家来说，PSP 3000在品质上还较为有所保障。而手头宽裕，同时对于网络支付可以接受的玩家也可以在价格PSP go价格目前的处于低谷时购买。

和PSP家族的三世同堂相比，NDSi已经接管了"NDS系列"的市场，价格渐渐也趋于稳定而有序，黑色主机加上烧录卡及存储卡价格为1480元，而日版机比之美版机要贵上100到150元。建议玩家把主要的注意力放在烧录卡方面，因为最近一段时间各种山寨烧录卡层出不穷，最好在购买前登录所要购买的烧录卡官方网站，确认包装特征及基本价格后再行购买。

国庆期间各行各业都迎来了消费的高峰期，电玩行业也不例外，商家们都想尽办法招揽顾客，并且适逢PSP go发售，为卖场带来了一份新气象。相比发售之前大多数人的不看好，PSP go在国庆的几天了还是创下了出人意料的成绩。PSP go最先到货的是美版主机，首批到货价格是1780元，随机附送了一款《啪嗒砰》的试玩版及可以下载的《摇滚乐队》完整版。PSP go与老版主机最大的区别除了外观外就是取消了UMD仓，变得更加轻薄，并且支持蓝牙功能。完稿前的最新报价是1650元，对于喜欢新潮的玩家来说现在是入手的适当时机。

今后PSP上的所有新游戏都会以UMD和PSN网络下载的双模式发售，PSP-3000也不会被PSP go取代，所以老用户不必担心。目前PSP 3000的价格仍然是黑色最便宜，国庆过后价格都已经下调，报1150元，其他颜色的主机价格也有所回落，白色和银色分别是1400元和1300元，彩色机器里蓝色是1450，红色是1480元，黄色和绿色均为1350元。最近记忆棒的价格突然上涨，涨幅在30元左右，16G极速报价是360元，8G是190元。

一直缺货的日版NDS 白色价格也降了不少，从原来的1350元降到了1250元，基本回到了正常价位。其他颜色价格稳定都是在1250元，这样大幅的降价机会不多，有意购买的玩家看准时机出手啦！

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，向各位所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP go	PSP (3000型)	PSP (2000型)	iDSL	NDSL	NDSi	MSD (16G)	MSD (8G)
广东广州	沈朗	1680	1230	1020	985	800	1250	295 (HG)	135 (HG)
广东深圳	龙漫电玩	1720	1270	—	1070	850	1250	250 (M2)	150 (HG
北京	绿洲电玩	1750	1250	1080	890	850	1330	280	145
陕西西安	快乐多电玩	1650	1150	—	980	820	1230	360 (HG)	190 (HG)
安徽合肥	顶点电玩	1650	1150	1100	980	650	1200	240	120
哈尔滨	鑫星电玩	1700	1100	750	800	500	1150	220	100
福建厦门	快乐多电玩	1700	1250	1030	—	850	1250	300 (HG)	160 (HG)
浙江杭州	江城博昌电玩	1800	1200	1450	-	1100	1250	250	140
山西太原	逸豪电玩	1730	1250	—	-	900	1260	320	180

NDSi工具箱

品名：Ultimate Kit
种类：套装
出品：BD&A
对应机种：NDSi
官方价格：39.99美元

如果你是位新购入NDSi的玩家，那这款NDSi工具箱一定适合你，它包括了NDSi常用的11款配件。工具箱中配备了车载充电器、触控笔、耳机等多种配件，而且所有配件都有固定的位置存放。除了这些配件外，还能容纳24枚卡片以及NDS主机。工具箱有黑色、粉色、蓝色三种颜色可选。

PSP go蓝牙线控

品名：PSP go Bluetooth Control
种类：线控
出品：SCE
对应机种：PSP go
官方价格：——

PSP go内置了蓝牙模块，那线控也得升级。SCE全新推出的蓝牙线控设备可以通过蓝牙与PSP go连接，摆脱了线的束缚。蓝牙线控上的按钮齐全，用户可以调节音量，并能控制音乐的播放和暂停。在线控上插上耳机，赶快进入美妙的音乐世界吧。

PSP go水晶保护壳

品名：Lepo Crystal Protector
种类：保护壳
出品：Lepo
对应机种：PSP go
官方价格：——

PSP go的外形大变，原先的配件都无法再用了，最高兴的自然是配件厂商。这款水晶保护壳就是专门为PSP go推出的新品，产品完全按照PSP go的形状设计，分为上盖和下盖两个独立部分，不会影响到滑盖操作。上盖采用了一体化设计，可以保护屏幕。产品的外壳质地坚硬，并能有效防止划伤。

NDS便携键帽

品名：アンストェイン
种类：键帽
出品：Cyber
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：680日元

NDS的十字键手感平平，在玩动作或格斗游戏时的感觉尤为明显。为此，不少厂商推出了键帽产品，可以改善十字键的手感。不过，经常带着键帽走来走去是件麻烦事。聪明的Cyber工程师想出一个巧妙地点子，将键帽与挂绳巧妙地结合在一起。

在挂绳上附带了键帽槽，可以将键帽放进去。使用时，只要将键帽拿出安装到NDS的十字键上即可。

NDSi真皮收纳包

品名：NDSi Leather Bag
种类：收纳包
出品：Yogo
对应机种：NDSi
官方价格：158元

初次看到这款包包，你一定会觉得它的做工精细，极尽奢华，可能会误以为它是某个大厂推出的钱包。其实，这是专门为NDSi设计的收纳包，包包完全符合NDS的外形尺寸，上盖内置了磁扣，可以很容易地将主机拿进拿出。包包采用了纯牛皮制作，手感柔软细腻，并且有棕色、棕色纹理、黑色三种颜色可选。

PSP go接口转换器

品名：PSP go Conversion USB
种类：配件
出品：SCEI
对应机种：PSP go
官方价格：—

PSP go除了外形改变，连接口也与原先的不同。老版的PSP采用的是迷你USB接口，但PSP go却采用了多功能接口，让老玩家大呼上当。像摄像头、GPS接收器这些通过USB接口连接的设备都无法用在PSP go上了。包包之类的东东，本身不贵，重新买就算了，但摄像头这样的配件可不是说重买就重买呀。还好，索尼算是有良心，推出了接口转换器，可以将多功能接口转换为USB接口，使老周边可以继续使用。转换器呈环形，多功能接口原本在下面，经过转换后的USB接口则跑到了上边，齐全周还原来的安装习惯。

PSP软件学院

文 [illegible] 编 乌冬

[illegible]以前用PSP上网者麻烦了，还得专门找个热点，PSP go支持蓝牙，所以可以通过蓝牙上网了，上网才又多了一个选择。另外，PSP go对蓝牙耳机的支持也不错，好多品牌的蓝牙耳机都支持，听音乐使用蓝牙耳机就成，再也不用带着有线耳机了。下面看看近期PSP上出现哪些新鲜软件吧。

破解

5.55游戏被破解

[illegible]，[illegible]，并不是"5.[illegible]固件被破解"。

PSP的固件破解走进了死胡同，[illegible]固件久久没有被破解，众多需要在[illegible]上运行的游戏自然无法玩了。固件无法破解，游戏破解者们开始从游戏上下功夫。在游戏数据中放置了低版固件版本的数据，如果将这些数据替换，游戏就能正常运行在更低版本的固件上了。[illegible]旬，[illegible]组发布了名为Game Decryptor的程序，它可以解密游戏ISO中的EBOOT.BIN文件，然后再通过WQSO软件将解密后的数据重新打包成为ISO，游戏就可以正常运行了。

使用Game Decryptor破解，要分为三步走。首先从ISO文件中将EBOOT.BIN文件提取出来，并拷贝到PSP记忆棒根目录下，然后在PSP上运行Game Decryptor，如果是5.50GEN系统按×键解密，低于5.50系统就按□键解密。解密后的EBOOT.BIN文件会保存到记忆棒Decrytor目录下，将其拷贝到电脑上，最后通过WQSO软件，将EBOOT.BIN与其他游戏数据重新打包为ISO即可。

之后，又有[illegible]制作了名为[illegible] exchange的软件，使用这个软件[illegible]以直接在PSP上对ISO进行解密、打包等操作，不需要再通过电脑，简化了很多。使用[illegible] exchange打包的少部分游戏，[illegible]正常运行。

但是，解密需要读取PSP系统内的数据，重新打包后的游戏只能在同一台PSP上运行，要换主机的话就需要重新解密了。这就要求，我们对于网上下载的所有ISO，都需要亲自动手解密才可以，通过这个办法能够正常运行的游戏非常多，最近发售的游戏像《GT赛车 携带版》、《FIFA世界足球2010》、《伊苏7》都能够正常在5.00 GEN自制固件上正常运行。虽然操作麻烦，但总算有游戏可玩了。

PSP go破解方面也有好消息放出。有位叫[illegible]的网友制作出了能够在PSP go上运行的Hello World自制程序。更有消息传出，PSP的6.[illegible]固件存有漏洞，当音乐管理程序SensMe在处理某些MP3文件时，PSP go会当机。而破解者可能会使用这个漏洞开发自制软件，就像当初的[illegible]图片漏洞一样。

模拟器

PSPColem新版发布

[illegible]

DaedalusX64新版发布

[illegible]

自制软件

PSP Filer新版放出

[illegible]

[illegible]

AVEC GPS放出

[illegible]

PSPMoney新版公开

[illegible]

同人游戏

《Rubik's Cube》推出

PSP上的魔方游戏《Rubik's Cube》于近期放出v3.0、V3.1两个新版。新版本重新制作了菜单；可以自定义背景和魔方贴图，大魔方的控制方式也可以用在小魔方上。魔方是每个人小时候的必备玩具，《Rubik's Cube》虽然是款游戏，但趣味性不比真魔方差。游戏时，用PSP的方向键和滑杆控制魔方翻转，按START键调出设置菜单，除了可以更改魔方的大小外，还可以变更背景和魔方贴图。

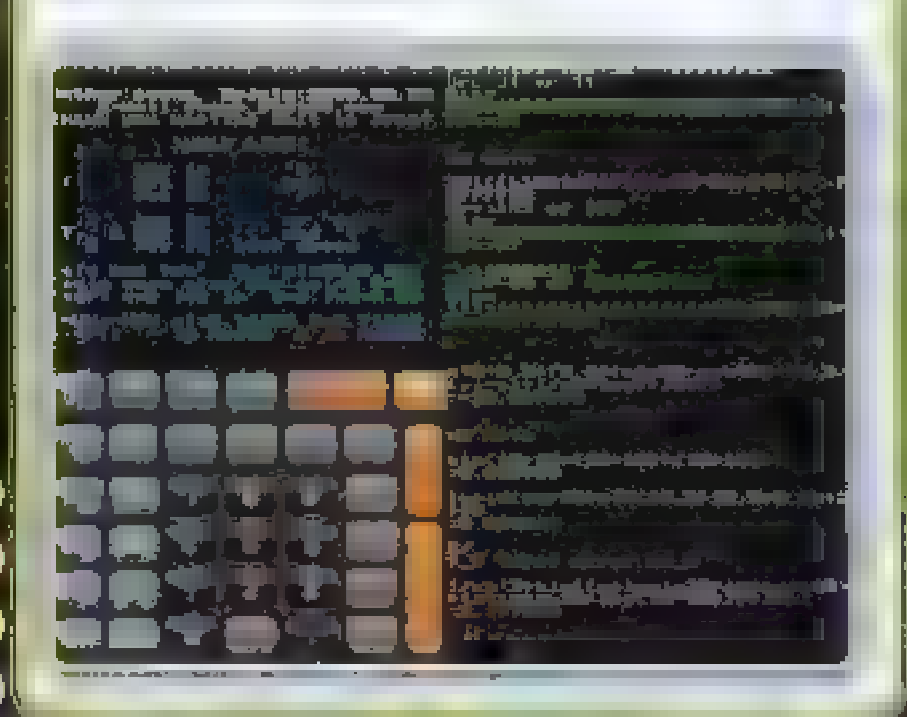
NDS软件学院

没想到国庆期间天气如此之好，气温回升，有了点夏天的感觉，所以又穿起了短袖，因为中秋的关系，今年的国庆假期达到了八天，可是好好地休息了一下，下面看看近期NDS软件业有啥大事发生吧。

软件新闻

Zognc新版发布

NDS上的计算器软件Zognc于9月24日、27日、28日先后发布了V0.13、V0.13DS、V0.14等多个版本。新版加入了点击特效，可以运行在NDSi的烧录卡上，加入了对位运算的支持。Zognc的功能多多，并可以输入复杂的公式获得结果，很适合学生使用哦。



ScummVM DS新版公开

NDS上的老式电脑游戏模拟器ScummVM DS于10月7日发布V1.0.0 beta 3版。新版中用户可以在打开虚拟键盘的情况下移动鼠标；修复了将屏幕移动到屏幕边缘时出现的错误。ScummVM DS支持的都是老式DOS游戏，现在游戏已经很难找了。还好ScummVM模拟器的官方网站提供部分游戏给大家下载，网址是http://www.scummvm.org/demos，上面你可以找到《猴岛小英雄》、《魔法师西蒙》、《末代王朝》等游戏的下载链接。

MP3Encoder DS放出

大家还记得NDS上那款名为《魂斗罗》For DS的FC模拟器吗？日前，该模拟器的作者火精灵又做了一个新东东MP3Encoder，能够在NDS上实现录音功能。NDS内置了麦克风，但老任却没有好好利用它，只有少数游戏支持麦克风。MP3Encoder DS则可以录下从麦克风传进来的声音。

MP3Encoder DS依旧采用了类似《魂斗罗》For DS的设计方式，上屏显示时间、日期等信息，直接从NDS系统中调取数据，下屏则是录音操作界面。软件使用的方法很简单，用NDS十字键的上、下调节采样率，调节范围在16000HZ、22050HZ、24000HZ、32000HZ之间，用十字键的左、右调整位率，调节范围在+20DB、+40DB、+80DB、+160DB之间。用户可以直接点击下屏上的虚拟按钮进行录音操作，也能通过NDS按键操作。按A键开始录音，按B键的话则停止录音。屏幕上会同步显示录音所用的时间，方便用户掌握。录音完毕后，软件会生成MP3格式的音频文件，用户可以在存储卡的mp3enc文件夹内找到它们。

由于作者使用的烧录卡是R4DS，所以MP3Encoder DS只能在R4DS上运行。另外，软件还有个小问题，如果长时间录音的话，可能会让TF卡上的数据错乱。建议录音时不要录太长时间，并且使用小容量的TF卡，最好先行备份TF卡上的文件。

UsrCheatUp新版发布

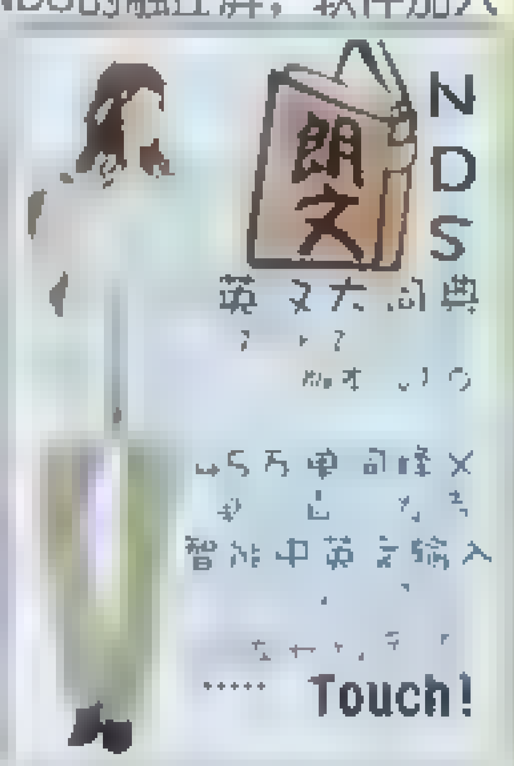
NDS上的金手指代码更新软件UsrCheatUp于近期放出V2.4、2.5、V2.6版。新版加入了对U2、R4DS克隆卡等新烧录卡的支持；点击Changelog按钮可以查看制作人名单，点击旁边的箭头能够滚动方式查看信息；结束了德语版的翻译；修复了开始下载更新内容时显示错误信息；加入了对SC烧录卡SCC格式文件的支持。UsrCheatUp可以对金手指代码进行自动更新，并存储到烧录卡内存中，省了不少麻烦。

DawnSeekers新版公布

NDS上的FPS同人游戏《DawnSeekers》于10月10日放出了V310809版。新版中点击触控屏右下角的按钮可以打开大门；通过触控笔点击屏幕来选定射击目标、更换武器。游戏的3D效果不错，上屏显示游戏画面，下屏显示武器、弹药数等信息。

朗文词霸即将推出

作为国内领先的NDS软件开发小组，95BT经常带给我们惊喜，从电子地图软件到卡拉OK软件，95BT总是能做出优秀的东东来。这次，95BT即将要发布的是一款实用性非常高的NDS软件——朗文词霸。虽然之前，NDS上已经有多款电子词典类软件，但朗文词霸明显与众不同。朗文词霸的词库非常丰富，并且还支持发音，存有5万个常用单词的发音。软件支持英汉、汉英互查，并支持近义词、反义词查询。针对NDS的触控屏，软件加入了智能手写输入功能，可以手写英文，方便了输入。据悉，软件还会加入在线翻译功能，通过访问互联网网站完成短文的翻译。朗文词霸将成为NDS上最强的词典类软件。另外，95BT还在开发一款NDS用RPG游戏——《诗仙》。《诗仙》的故事发生在唐代，融入了众多古文化要素。软件和游戏看起来都很吸引人，希望赶快推出吧。



烧录卡新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

M3/G6

G6alpha小组在今年的国庆节当天放出了新版的M3DS/G6DS Real双核系统固件，此次更新的双核引擎中，樱花版内核核心为v1.42 X，M3的原版核心系统为v4.5beta X，都有了较大的变动。新的双核系统主要增加了多国语言的编码显示并支持了txt文本格式的即时攻略文件。

即时存档多功能菜单中增加即时攻略（VIEW GUIDE选项）功能，目前可支持*.txt的文档格式攻略。使用方法是将即时攻略的*.txt文档的文件名和*.nds游戏的文件名一致并放在相同文件夹内(相同路径下)即可被系统自动绑定

·支持了多国文字的本地码和UNICODE文本显示，按X键切换本地码/UNICODE编码显示模式

改变了文本阅读方式，使用上下方向键逐行阅读文本，LR键翻页浏览，SELECT键到页末，START键到页首，B键返回到即时多功能菜单

修正了《少加2 秘宝传说 命运女神》（4186）运行不正常的问题，现在可以正常游戏

修正了《面包超人 为你而加油》（419　）不能运行的问题，现在可以正常游戏；

修正了《金田一少年事件簿 恶魔杀人航海》（4132）运行不正常的问题，现在可以正常游戏。

解决了《少年魔法师》（4206）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题。

修正了《狼与香辛料 渡海之风》（4207）运行不正常的问题，现在可以正常游戏

解决了《迷宫寄居机》（4209）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题。

修正了《节奏天国 金》（4217）游戏启动失败死机的问题，现在可以正常游戏。

解决了《口袋宠物小恐龙》（4218）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题。

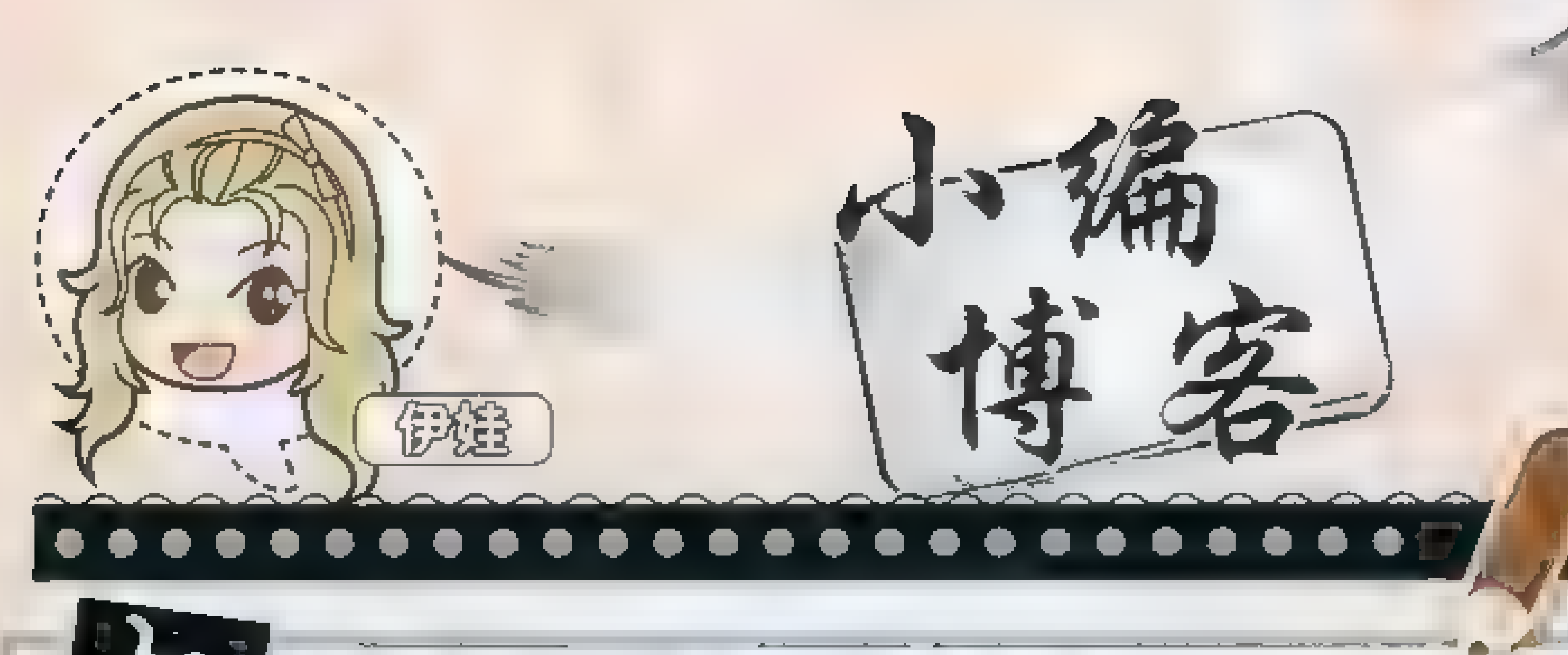
解决了《魔法侦探人 你的信念》（4224）不能正常使用即时存档的问题。

修正了《王国之心 358/2天》（4225）运行不正常的问题，现在可以正常游戏；

金手指库文件更新到2009年9月26日前对应的最新游戏(仅英文金手指文件cheat.db)

烧录卡小技巧　如何判断烧录卡能否支持NDSI的1.4固件?

自NDSi发售后，固件更新就成了NDSi玩家的讨论话题，恰巧的新版固件终结了所有烧录卡第一时间内没有一款烧录卡能够在NDSi的1.4固件系统上运行。不过随着主流卡的陆续升级，现在玩家常用的烧录卡基本都已经支持了NDSi的新版固件，而剩下的一些仿冒产品则无法通过固件升级的方式来兼容NDSi，那么我们到市场中购买新款烧录卡时，怎么才能在第一时间断定这款卡能够支持NDSi固件呢？其实有一个最为简单的办法，就是摸一下这款烧录卡的正面是否开了天窗，也就是看看贴纸下面是否有主控芯片。因为硬件可升级的烧录卡不同于普通的仿冒烧录卡或是山寨烧录卡，这些卡使用的都是单片机设计，结构简单，只有单芯片设计，其主控信息已经全部一次性写入，无法更改，而开了天窗的可升级烧录卡均是使用CPLD来作为处理核心的，CPLD是一种复杂的逻辑元件，其特点是编程灵活，集成度高，可实现较大规模的电路设计。烧录卡使用CPLD作为处理核心可以通过无限的硬件升级来避免NDS主机升级的封堵，但是因为使用CPLD后，烧录卡内就不可能有单一一个芯片，所以其主板芯片上都会有两到三个芯片单元，在狭小的卡带内利用两三个芯片就难免需要开天窗来减小卡带的本身体积，以为了让烧录卡能顺利插入到NDSi主机中，所以我们只要在购买烧录卡时摸一下正面的贴纸，感觉能摸到烧录卡的主控芯片就表示这款烧录卡使用了开天窗设计，自然也就可以通过硬件升级了。

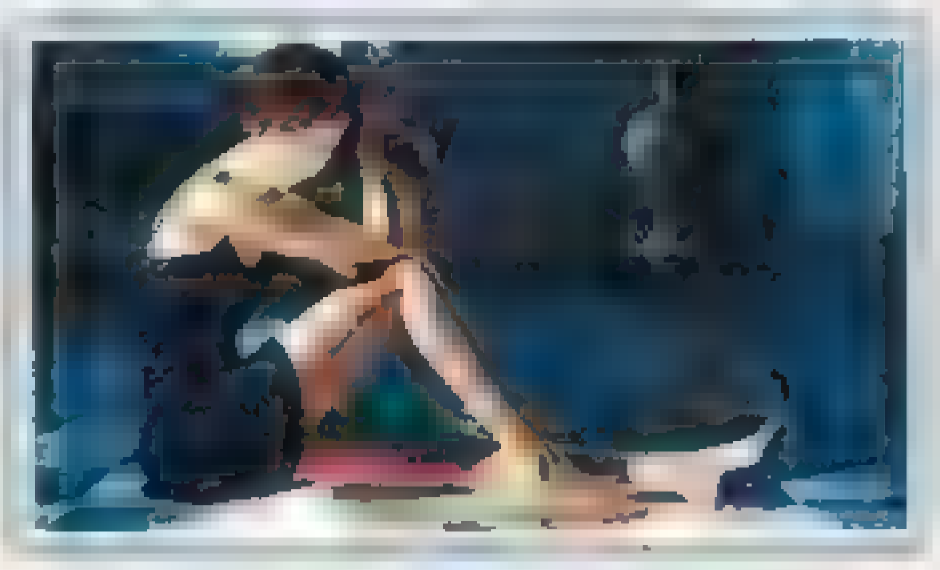


忆

每个玩家或多或少都会有那么若干款超爱的游戏，我也不例外。没能在PS ONE时代爱上游戏的我一直没有机会体验神作《R4》，也成为我莫大的遗憾，于是在PSP首发时连机器带《山脊赛车》的UMD一同购入，才了却此愿，也让我着实被这款PS系主机首发保驾护航的游戏深深打动。

之前在LU的PSP论坛闲逛时看到有网友单手玩PSP《山脊赛车2》的视频（还是个女玩家哦！），不禁回想起当年还是学生时的自己，无论是在宿舍休息，还是在学校到家乡的十几个小时的火车上，一有空就飙上一把。因为每次放寒暑假都是人流高峰期，所以经常都是买不到火车坐票，只能跟其他同样买不到票的人一起挤在狭窄的通道上，也就是《山脊赛车》陪我度过了一次次难以忍受的旅程。

《山脊赛车》也是迄今为止我最爱的赛车游戏，没有之一。不是因为它操作简单，也不是因为它能带来随心所欲的爽快漂移，而是因为这份陪伴，这份感动。看了这位玩家的视频后，那份感动再次涌上心头，也让我有了重玩《山脊赛车》的迫切念头。



▲还记得当年《R4》片头CG中"永濑丽子的鞋跟事件"吗？那已经是我们脑海中永恒不朽的经典！

思

这次写博让自己好好地深思反省了一下，真的是很感叹一个人的性情居然也会变幻莫测！

小时候没多大就开始为家里承担很多家务，洗一大盆的衣服亦或是每天照例的洗碗、打扫，门前不大的庭院也让我打扫得干干净净，惹得一群小屁孩整天在院子里打滚。最让我自豪的是每天都能听到扎堆聊天的邻居们的表扬，也因为勤快而成了邻里同龄小朋友的学习楷模。

爱干净、勤快的好习惯一直保持着不变，但是工作后却让我渐渐变成了一个地地道道的懒虫，爱睡懒觉、休假时才想起打扫、衣服也是积了一堆才洗。作为女孩子，说出这样的话实在有失典雅。不是不会做，而是不想做。究其原因，是因为身边没了一双双盯着我的眼睛，在家里有父母、邻居；在学校的集体宿舍有室友。难道以前的我都只是在做样子给别人看？不可能，再虚伪的人也不会那么有耐性吧

不管怎样，反省后就得改正，主动给自己加压才不至于让自己好逸恶劳。

写这篇博客的头晚，在家观看了《百家讲坛》之《易经的奥秘》，一直以为古老而深邃的《易经》是离我等大多数人很遥远的东西，一般对其没兴趣的人看不懂也学不会，但是曾教授浅白有趣的讲解让我恍然大悟了N次，也让我感叹我们的老祖先在几千年前的智慧竟是如此高深！具体的内容我在这里就不班门弄斧了，总之，《易经》中有太多我们知晓却不明了的东西，老祖宗们完全根据自然而悟出来的这套系统值得每一个人学习！

十　一长假大家过得愉快吗？相信掌机玩家都过得相当快乐吧，NDS玩家就不用说了，暑假过完后，又有这么长的假期来充分体验近期的大作。而PSP玩家么　　5 55甚至6 00限制下的那些游戏纷纷“落马”，大家都玩得如何？但是都不要过度哦，旺盛的精力和健康的身体可是充分享受游戏乐趣的必要条件——当然，也别忘了给我们写信哦。

某同学于日前玩《山脊赛车》，我们打赌，他若能开进前10（包括第10名），我就请他吃饭，话音未落，他已开到了第9名，同学说：“得请客了　　”话音未落，我同学于最后一圈撞在墙上，得了第11。

哈尔滨 沙飞

羽纹 你的同学高兴得太早了……

他跑了第11，请不请你吃饭啊。

今天收到阿鲁寄来的明信片了阿鲁，真的很感谢阿鲁。虽说这样带着“阿鲁”的口癖很别扭，但是如果小编们能看懂的话，证明小编们也是有一定功力的阿鲁。

LIKY：这位同学难道是得了阿鲁综合症？

阿鲁：其实他是得了“钉宫病”，我完全能理解（含泪握手状）。

因祸得福

小编们还记得吗？我曾给你们发邮件询问NDSI密码忘记的事，但是啊，有一天我的小I居然回到了初始界面，下面有个OK怎么点都不行，我以为要砖了，当时觉得天都要塌下来了，但后来乱按按L+R+START进入了校准触摸屏的界面，完成后退出，“OK”能点了，之后密码也没了

马修：把电放干净、系统的相关设定记录也完全跟着消失，这是个不错的主意！不管是不是我推测这原理，但毕竟解决了问题，这里也放出来给大家一个参考。

二选一

受《轻音》的影响，我开始想学吉他，但又想买NDS。爸妈说我不许再买游戏机。可是我该怎么选择啊？（由于金钱有限，只能二选一。）

胧月：买吉他吧，前提是你能够坚持下去。掌握一种乐器对今后的人生很有帮助，不管是出于自身修养角度还是人际关系角度。这么说吧，你再想一下自己到底是纯想玩还是想多一门手艺就行了。

马修：让爸妈给买吉他，自己攒钱买游戏机，这不就两全其美了么。

欢迎新编阿鲁加入这个受罪……不对，是神圣的《掌机王SP》，为广大玩家和读者服务，流尽最后一滴血（雾），在此表示感谢……话说我对阿鲁的小编形象的第一印象不是艾尔方斯，而是耶丽莎白…… 那个，阿鲁你盔甲你的那双眼睛是怎么回事，难道真的是主编？不会伸出手来吧……啊！我已经不知道阿鲁是什么生物了（大雾）。最后，还是要欢迎阿鲁的到来，希望《掌机王SP》有新血液的加入后节能越办越好。嗯，好的，不用举牌子感谢了……

ZERO

阿鲁 又一位深受《银魂》毒害的朋友……其实在下只是一只可怜的“甲里蹲”，咱可不是披着未知生物外表的猥琐大叔，举牌子什么的最讨厌了。

犯太岁=好运？

昨天，我去德庆龙母庙旅游，无意发现说我的属相今年“犯太岁”，次日回到家中，无意中发现门角上有一张明信片，仔细一看，收件人是我　原来是阿鲁寄来的，真是太和蔼可亲了，犯太岁不是“厄运”吗？怎么变成好运啦？另外，阿鲁说不知道我的名字怎么读，现在我把拼音写出来Xu Xin Cheng（徐鑫塍）。

开平 徐鑫塍

马修：说太岁，太岁就上门了，哈哈。

阿鲁 马修真会拐弯……

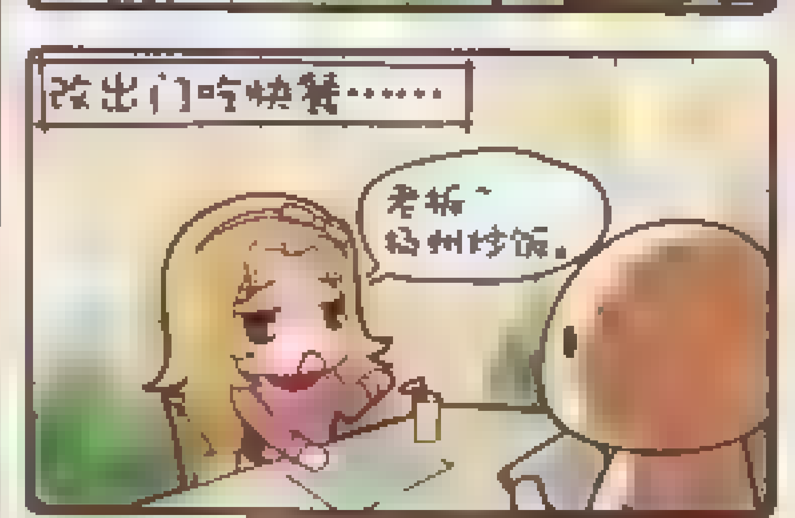
犯太岁那些话当做提醒留意下就行，不必较真。

真·铁杆读者

知道什么是铁杆读者吗？就是明知过期了还邮寄“读者调查表”；知道什么是铁杆中的铁杆吗？就是明知道过了抽奖期还回答“有奖问答”。

天津 王森

马修： 这个……客套的话不多说，谢谢王森同学的支持！快递服务的建议也已反馈给了读者服务部。小编们怠懈的话，对不起有王森同学这样的铁杆读者啊。



无责任猜测

小编年龄： 马修35，紫枫27，胧月31，米格34，阿鲁28，羽纹37，盲先知35，乌冬30，留伊43，伊娃26，洋葱23，嘟嘟25.如果猜测大家别怪我。

线索

小编籍贯： 马修是辽吉黑三省之一的人，盲先知是北京人，伊娃可能是湖北人，羽纹应该是北方人，老是讲文言文的紫枫我只能判断他是中国人，洋葱肯定是南方人但不是广东人，LIKY和米格是广东人。

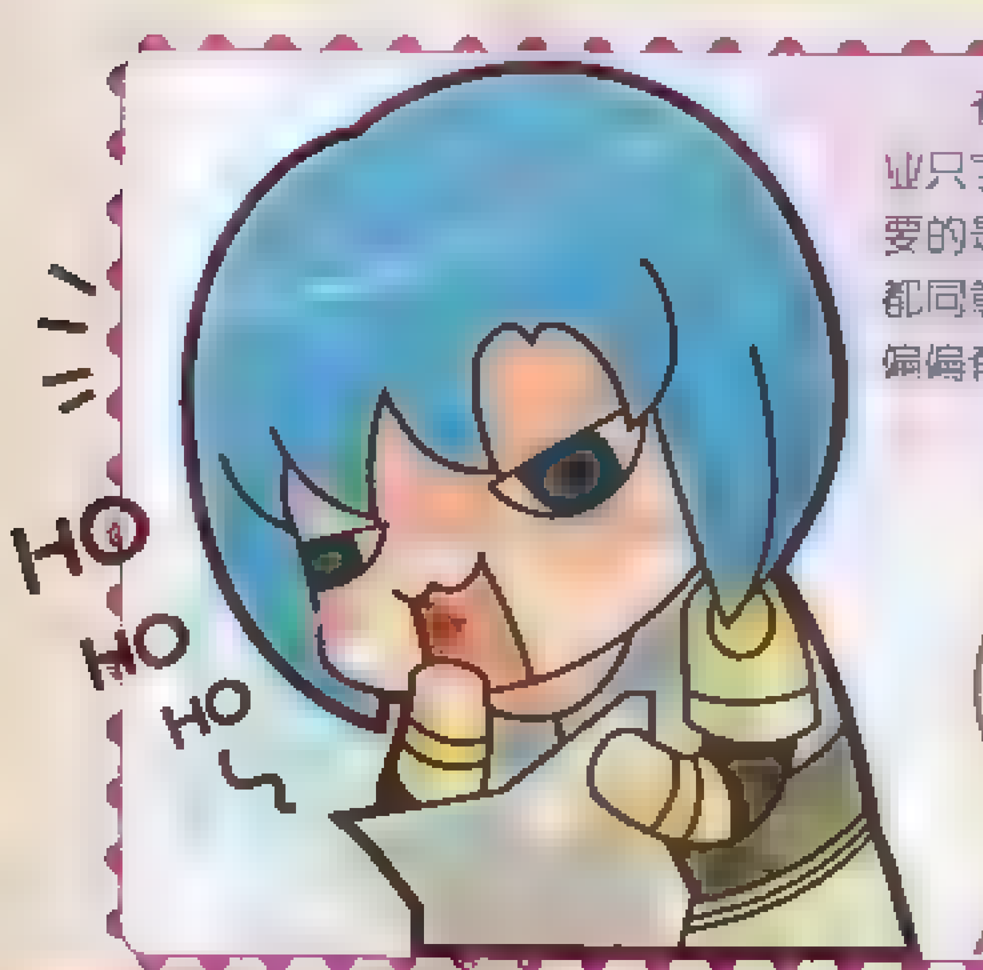
普宁 伽伽

猜年龄的都猜大了不少，尤其是我和羽纹……

LIKY 籍贯嘛 紫枫算你对了的话，你正好猜对一半，呵呵。

真正的广东人你没猜出来 嘿嘿。

羊葱 其实很多小编的老家都在小编寄语里公开过的。



有趣的故事不多，无趣的故事 坨一坨的 暑假作业只字未动，中奖名单半年没上，还买不了游戏机，最重要的是我都15岁了爷爷奶奶还不让我上自行车 我爸妈都同意了可他们偏不准，家里没有自行车就算了，可家里偏偏有一个放了一两年的四位数的自行车。

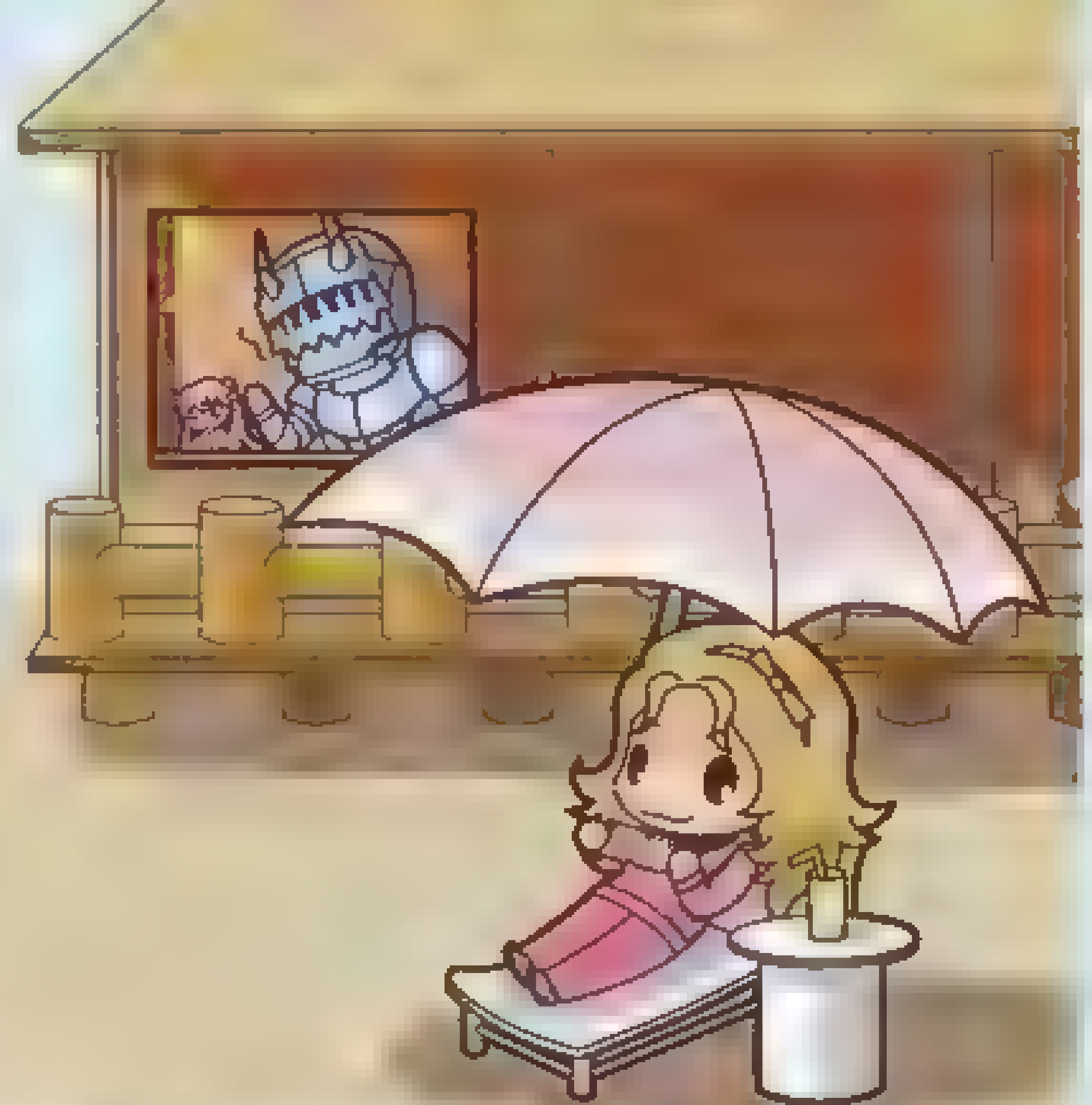
湖州 黄昏

羊葱 某编看这封信时是笑着看下去的……

米格： 爷爷奶奶是担心你啊，确实有兴趣可以偷偷练习练习，等练得差不多再给爷爷奶奶看。

希望能看到恐怖游戏和格斗游戏的专题。

最近同学组织去了次日照，海边果然很舒服，当然太阳也很毒。因为本人是旱鸭子，所以只能与少部分好友在海滩上联小P，没想到3000在烈日下完全没有优势，还是反光，完全看不见，最后只能租了一把太阳伞……吹着海风，杀着小龙，看着沙滩泳衣MM，有比这更惬意的生活吗？



马修：阳光，沙滩，海浪，仙人掌，还有一群女船长……话说看泳衣MM，真能静下心来玩游戏？

在海边玩PSP倒是没体验过，不过我觉得在室内玩应该更惬意。

坐着太师椅，看着模型、手办，这样的生活才惬意嘛。

写这封信时NDSL已经被封印了，因为今天是我的生日还是高三开学之日，这学校干什么不好，学人家早开学，学人家早开学就算了，连生日也不让人好好过吗？时间真是过得很快，彷佛NDSL被封还在昨天（话说我昨天还在玩呢，当然是背着家长）……细细数来这个暑假大部分时间都在读书，玩游戏都快成为一个遥不可及的梦了，希望在下一个暑假能把汉化的和没汉化的游戏都完美了。不多说了，还有堆积如山的作业等着我呢。

上海 郁一帆

马修：高[illegible]是很多玩家要面临或已走过的必经之路，这一年很特殊，大家都加油吧。这一年挨过去考上了理想的学校，喜欢怎么玩就怎么玩吧。

羊帝：你的生日和开学日重合绝对是巧合，也不必太怨念，加油吧。

我买了三十多辑《掌机王SP》，竟然书上从来没出现过我的名字。既然所有的字都能正常打出来，那么我难道一直被华丽地无视吗？这就是命啊，我又被无视了吗！另外，阿鲁sama，救赎我吧！我身陷你的"宅回首"栏目中，快用奖品来奖励我吧！话说什么时候介绍妹抖呢？我们来创造"宅回首"栏目的主题曲，然后放在DVD里吧："宅回首恍然如梦，宅回首我心依旧……"

甘肃 秦昌

马修：秦读者的怨念啊……其实不光是秦读者，所有读者的来信我们都不会无视的，只是书里空间有限，大家只好轮流上了。

阿鲁：秦读者的提议不错，"妹抖"是个相当不错的题材，先记下了。

初音未来 绘 富阳 王蕾

马修觉醒图/绘 抚顺 王帅

马修：觉醒……好像觉醒得猥琐了。

初音的整体上不错，就是脑袋有点大。

原来的不也一样猥琐么。

乌冬果然是初音的真饭！

期待《心金·灵银》的汉化版！

扬州 安步绝佳

马修：果然是敏轩《口袋》饭，期待完《心金 灵银》就期待游戏的汉化版

我和我的高中同学毕业，刚破解就去买了PSP，共三台，现在一台变砖，一台闲置，一台用来看书和看电影，唉，游戏都不玩了

无锡 沈磊

马修：现在PSP上好游戏不少，多多的内容哦，当然，觉得小两行当一行也无所谓，小编不纵这个

朕觉得调查表的行与行之间的距离太小了，你们觉得呢？

保定 李军

马修：其实是方便读者们写上更

盲先知，你想象过把你的身影变成女性没有？怎么那么像《Fate》里的Rider……

沈阳 死猪

洋葱

我知道寄两张也只有一张抽奖……本人只想上书去向朋友炫耀而已。

片翼の天使

马修：你朋友应该知道你的“艺名”叫片翼の天使吧

小编是一位美女，还是帅哥啊？

沈阳 蜡笔小新

马修 仁球身边的普通人。

小编们推荐几个能让萝卜兴奋起来的PSP游戏吧。

长春 萝卜

马修：个人推荐《魔王再临增值版》和《极车风暴》，萝卜同学还不嫌刺激就试试《电子来了》，呵呵

现在流行叫“X二代”，编辑们的后代应该叫“编二代”吧？

上海 王菲益

马修：这个 不是什么好称呼呢

我这几天晚上常常和我家楼上的联机，隔着层楼，我俩把手伸出窗外，虽然有些卡但是很高兴。

北京 陈博

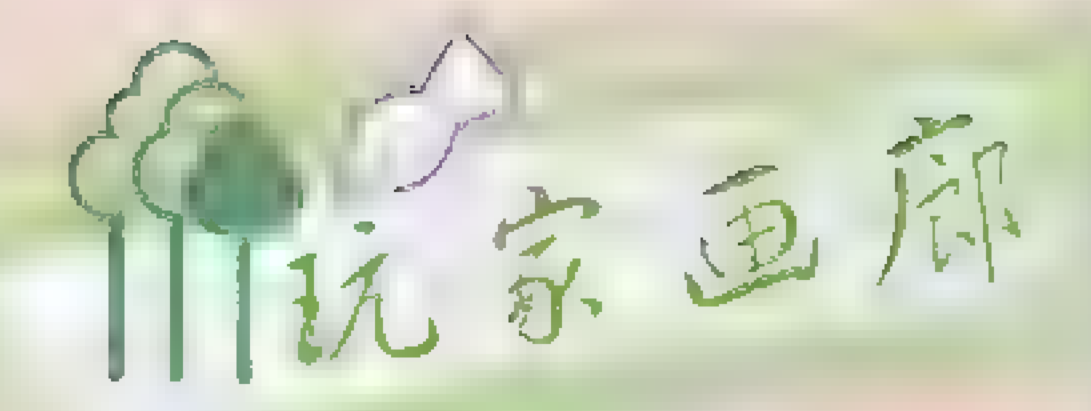
马修：无独有偶啊，和前几期某读者说的一样，不过还是套封靠带以防万一吧。

调查表的地址不知可填学校否，因为不想让家里人知道的说。

泉州 肖峰

马修：没问题，不过要保证收发室的人负责，否则你的全部来信就全部石沉大海啦。

通编



马修：这个我知道，《魔法骑士》，哈哈……

哈尔滨 鱼真硬

马修：中规中矩的自画像——上班族？

上海 轰龙

马修：很有土财主感觉的Q版轰龙。

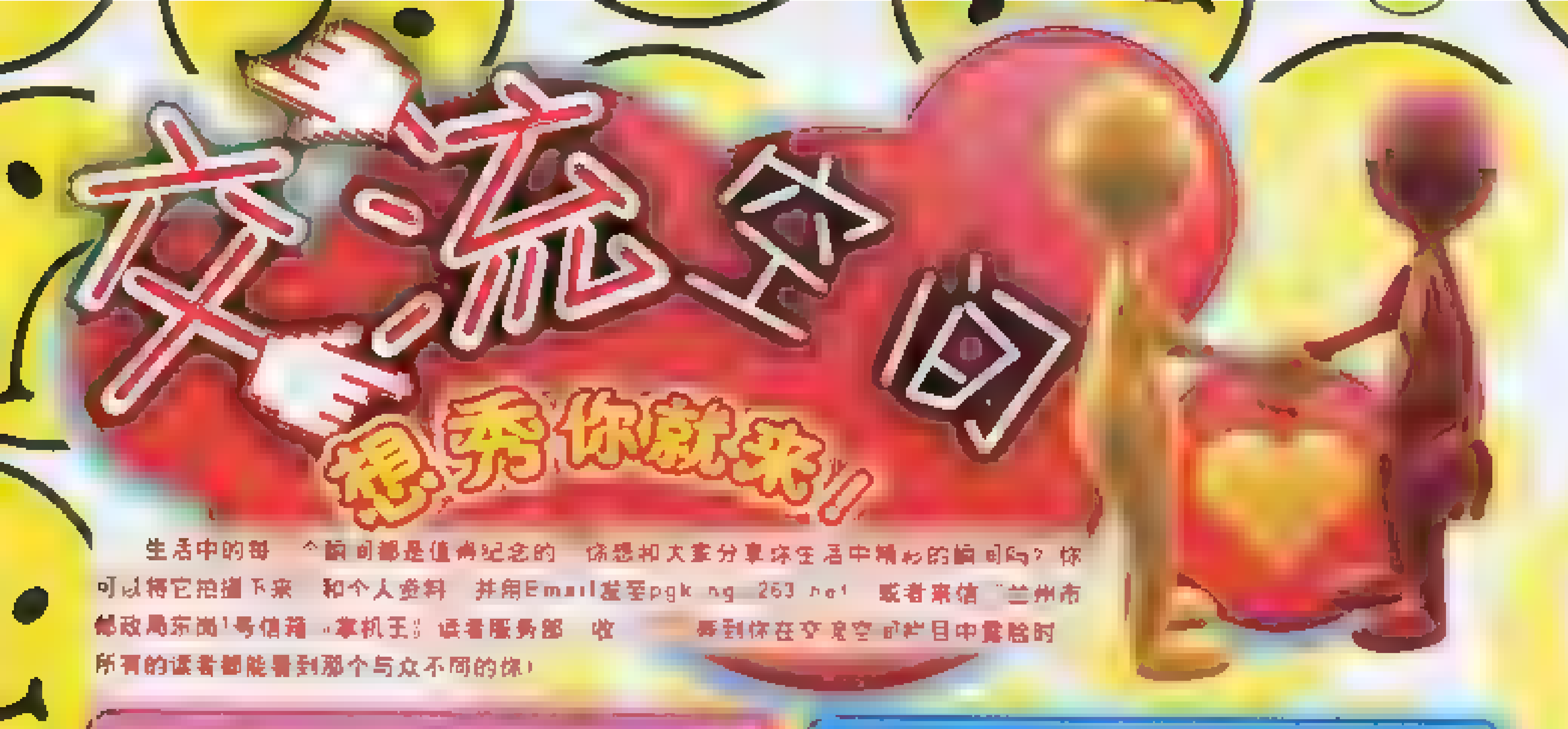
马修：胡同望画风格的蚊香蛙。

马修：这个真的很不错……

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购 《掌机王SP》第14 15辑 第19 22、27辑 以上每辑定价为12 00元。《掌机王SP》第40－43辑、第61～65 67辑、第73 75 77 80 82 84 87－90辑 定价 8 8元。《掌机王SP》第96～99 105－114、118、119 121辑 定价 9 8 元。《掌机王SP》第103 120辑 定价 14 8元。《NDS专辑VOL 2》 定价 25元。《NDS专辑VOL 3》 《NDS专辑VO、4》 定价 28元。《口袋玩家》第10～19 21～23辑 定价 16元。《PSP专辑VO、3》 定价 25元。《PSP专辑VOL 5》 《PSP专辑VOL 6》 定价 28元。《NDS宝典》 《NDS宝典2》 定价28 00元。《PSP宝典2》 定价28 00元。《怪物猎人狩猎志VOL 4》 《怪物猎人狩猎志VO、6》定价12 00元。以上邮购全免邮费。

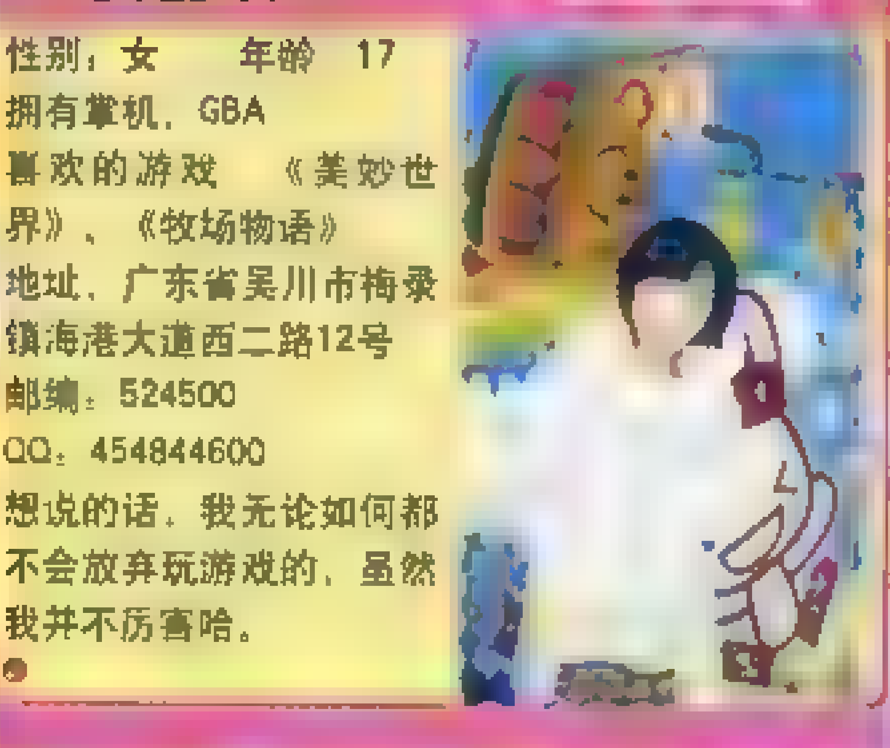
邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话，对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgk ng 263 net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部 收”，等到你在交流空间栏目中露脸时所有的读者都能看到那个与众不同的你！

陈嘉妍

性别：女　年龄 17
拥有掌机，GBA
喜欢的游戏 《美妙世界》、《牧场物语》
地址、广东省吴川市梅录镇海港大道西二路12号
邮编：524500
QQ：454844600
想说的话，我无论如何都不会放弃玩游戏的，虽然我并不厉害哈。



徐亮彬

性别 男　年龄，18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏 《无双》、《牧场物语》
地址：贵州省贵阳市小河区38中学高三·三班
邮编：550009
想说的话 祝《掌机王SP》越办越好。

潘智辉

性别：男　年龄：14
拥有掌机、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《战神》、《怪物猎人》
地址：湖南省怀化市鹤城区铁北胜利村5栋一单元四楼左
邮编 418000　QQ 490664184
Email：490664184@qq com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

谢璐函

昵称：KISEKI

性别：男　年龄、17
拥有掌机 PSP
喜欢的游戏：全部都有爱
地址：广西省柳州市柳南区河南新村中区178号
邮编：545007　QQ：869860290
Email：869860290@qq.com
想说的话 用葱最高！不过最好用的是“洋葱”。

秦昌

性别、男　年龄 16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《Fate》
地址：甘肃省兰州市安宁区区委家属院11栋5单元501室
邮编 730070　QQ：296624201
Email：296624201@qq com
想说的话：宅！

李新

性别 男　年龄 18
拥有掌机：GBA、iDSL
喜欢的游戏：《恶魔城》
地址、内蒙古呼和浩特市赛罕区三十九中学高三一班
邮编 010010　QQ：542040519
Email：542040519@qq com
想说的话、加我QQ的请注明“掌机王”字样。

杨雪

性别：男　年龄：32
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《勇者斗恶龙》
地址：上海市浦东区博山路78弄118号103室
邮编：200135
Email：ronnie-yx@163 com
想说的话 已经很久没碰过游戏了。

尧城

昵称 76人

性别 男 年龄，18

拥有掌机 PSP

喜欢的游戏：《Fate》、《怪物猎人》

地址：浙江省湖州市吴兴区月河小区19幢第三单元302室

邮编：313000 QQ：462440971

Email：682495173@163 com

想说的话 闲——无聊中……

尹为群

性别 男 年龄 26

拥有掌机 PSP

喜欢的游戏：《GTA》、《怪物猎人》

地 址： 北 京 市 海 淀 区 马 连 洼 北 路 菊 园 小 区 13—4—102

邮编 100193

想说的话：终于上交流空间了。

周裕

性别：男 年龄，19

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《最终幻想》、《传说》

地址：江苏省常熟市尚湖高级中学高三（17）班

邮编：215500 QQ：1038436071

Email：1038436071@qq com

想说的话 祝《掌机王SP》越办越好。

陈政

昵称 小小

性别：男 年龄：12

拥有掌机：GBA SP、PSP

喜欢的游戏：《最终幻想》、《高达》

地址：北京市东城区兴化里5单元8号楼203

邮编 100013 QQ，1244510580

想说的话 祝《掌机王SP》越办越好。

冯耀彬

性别：男 年龄 23

拥有掌机：NDSL

喜欢的游戏 《机战》

地址 广东省开平市长沙区新民东城村第十五巷1号

邮编 529300 QQ：314521317

想说的话．愿交天下所有的掌机玩友。

方运文

性别 男 年龄 17

拥有掌机 NDS

喜欢的游戏：《口袋妖怪》

地址．安徽省淮南市邮政局视察室

邮编：232001 QQ：793821428

想说的话．祝《掌机王SP》越办越好。

何奇

昵称 Jack

性别 男 年龄 21

拥有掌机：iDSL、PSP

喜欢的游戏 日式RPG

地址．上海市浦东新区上南路3500弄32号101室

邮编 200124 QQ：361082928

想说的话 《DQ9》深度中毒中。

蓝力钧

性别 男 年龄 18

拥有掌机 GBA

喜欢的游戏 《口袋妖怪》、《勇者斗恶龙》

地址：广西省博白县王力中学高0712班

邮编：537600

想说的话：各位朋友们，请转告公主殿下，我还在拯救世界的路上。

李原宇

性别 男 年龄：17

拥有掌机 PSP

喜欢的游戏 《机战》

地址：辽宁省沈阳市皇姑区金川街扬子江社区44号7—2—1

邮编．110031 944321198

想说的话：无。

王亦玮

性别：男 年龄：24

拥有掌机．GBA SP、iDSL、PSP

喜欢的游戏：RAC、SPG、SLG

地址：江苏省镇江市润州区王家湾8幢603室

邮编 212000 QQ：599069570

想说的话．游戏伴随我成长。

苏峥

性别 男 年龄 18

拥有掌机 NDSL、PSP

喜欢的游戏 《口袋妖怪》

地址 广西省玉林市博学县中学补习班B6班

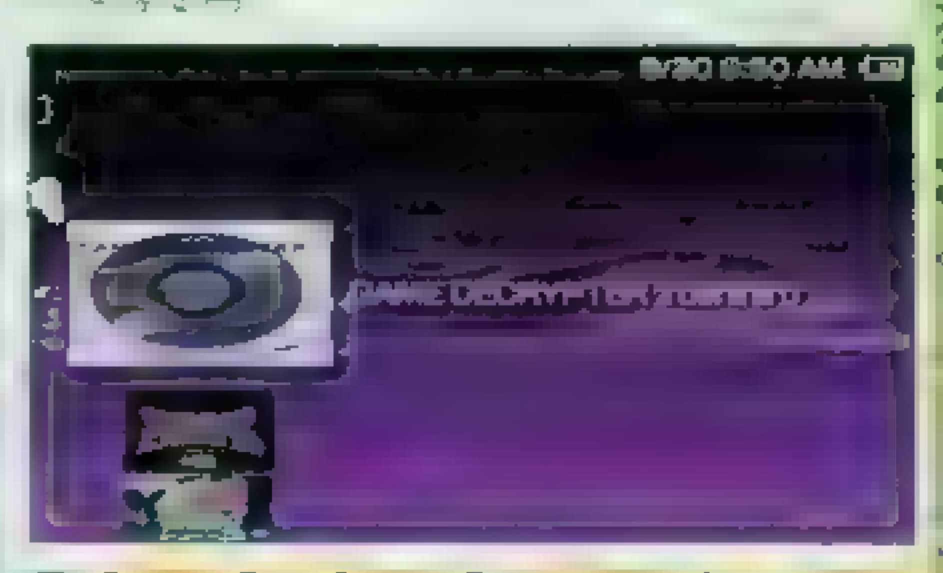
邮编 537600 QQ 270194597

想说的话 唉。

FAQ电台

Hi，各位读者朋友们大家好，欢迎收听FAQ电台。不知大家国庆玩得可好呢？羽纹倒是过得挺爽快的，把握这个一年中难得的长假时间到处吃喝玩乐，果然没有工作压力才是王道啊！不过假期结束后还又得回到忙碌的工作中来，人生就是这样，幸福的时间总是短暂。好了，下面让我们回归正题，来看看此次都有哪些游戏问题吧！OK，FAQ，Let's Begin！

随着PSP破解SO技术的出现，之前"二五"悲剧终于得以解决，在没有高版本自制固件的情况下，也实现了对高版本游戏的运行。网上虽然提供了不少供玩家直接下载的PSP破解游戏，但还是有不少玩家在使用游戏时遇到了一些问题，这里米格也来为大家做一个小小的汇总。首先，PSP-3000能否运行这些破解的SO游戏？



接下来来看广东陈奕光读者的问题，他说自己的PSP充饱电之后，放着几个星期没用之后再拿出来怎么就显示已经没电呢？机器买了才一个

应该是拨动关机按钮后进入休眠状态，关机之后再开机有PSP系统的启动画面。而拨动关机按钮时PSP处于待机状态，此时从外观上看和关机状态下的PSP是一样的，不过重新开机后画面直接为待机之前的状态。因为PSP的待机不会退出游戏及程序，并且对游戏的记录几乎没有影响，因此很多人习惯了PSP的待机功能。虽然PSP在待机模式下消耗的电量很少，不过始终存在着消耗，放上几个星期基本上也就把电量给消耗光了。因此长时间不使用PSP时，应该将机器关机并取出电池，这样基本就能避免电量的流失了。

NDS版《漫画英雄 终极联盟2》中貌似不是所有英雄之间都能发动合体技吧？

同一个派别的英雄之间都能发动合体技，只是要满足必需条件。在下屏切换各个角色，看每个角色是否都有集齐5颗星，如果其中有两个角色都集齐，就可以发动合体技了。也可以直接拖动下屏中央的合成按钮，能与当前英雄发动合体技的角色头像会高亮提示。

请问一下，《心灵传说》里的道具“霸道的纹章”要怎么才能拿到？还有，支援角色三岛平八要怎样才会出现？

青岛 龙仔

“霸道的纹章”这个道具要去斗技场，完成萝娅五的挑战就能获得。三岛平八的话需要等游戏后期获得道具“赤帯”后前往帝国，在城堡的入口附近与娇交谈即可。

为啥在《口袋妖怪 心金》里精灵能力值界面上有些数字的颜色和其他不一样？

这是本作新加入的功能，性格修正的能力值用不同颜色更直观地表示出来，其中颜色偏红的表示1.1修正的那项，颜色偏蓝的表示0.9修正的那项。

▲如图，这只小锯鳄的性格为勇敢，所以攻击字体的颜色偏红，速度字体的颜色偏蓝。

最近玩《雷电十一人2》时遇到了一个很大的问题，那就是……如何将替补阵容里的队员调到主力阵容里去呢？貌似前作就是在菜单里直接调的，而这次却不行了，望小编们赐教一下！

在游戏中要替换队员的话只能到闪电商团本里找古良睦子教练时话才能进行，可以说是一项不太贴心的设定。

请问《MHP2G》中“大粪玉”有啥用途？调和表148～154是什么？

投掷大粪玉有一定几率让怪物换区，在双龙任务中避免一次遇到两只怪物在同区还是有些作用的，像是大怪鸟和火龙都对大粪玉比较敏感。调和表中148～154号调和是在探宝任务中将宝物的碎片合成宝物用的，具体的调和内容请见这里的表格。

编号	原料1	原料2	调和产物
148	小雪狮子小雪玉	小雪狮子大雪玉	口袋式雪达磨
149	破碎的猫王冠	猫王冠碎片	豪华猫王冠
150	无柄黄金之刃	无刃黄金之柄	黄金猫宝剑
151	无底古壶	古壶底	皇家摩诃古壶
152	开穴奇面	奇面族的辉石	神秘之奇面
153	破损古书	古书碎片	文献【古龙生态】
154	没尾巴的猫石像	折断的石尾	古代猫王的石像

小编寄语

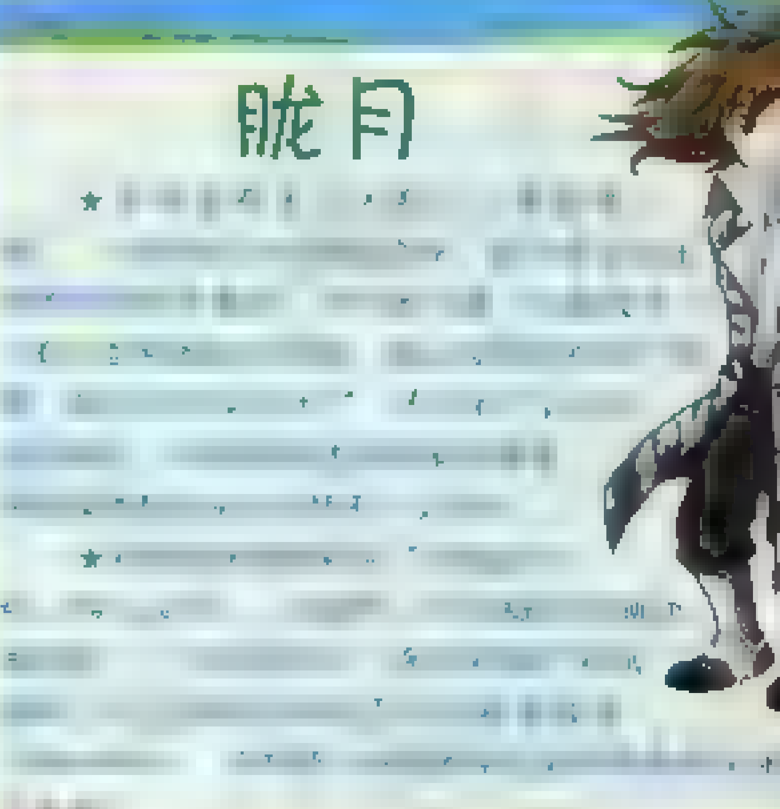
雷伊

马修

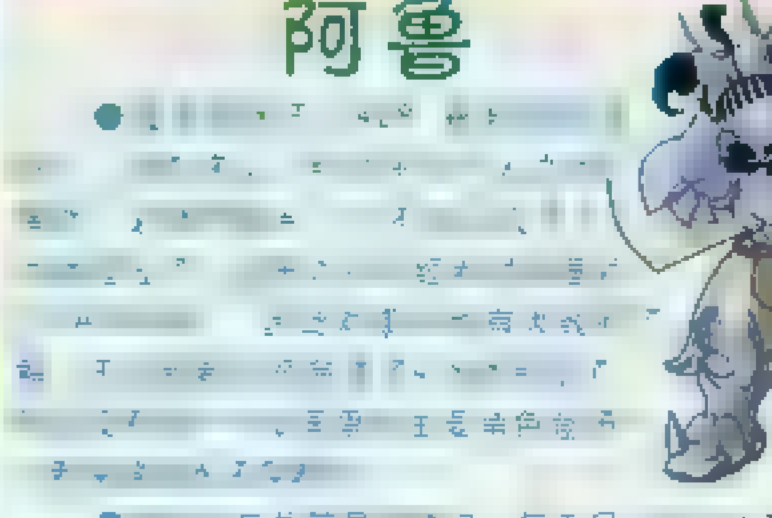
紫枫

米格

胧月



阿鲁



羽纹
盲先知
乌冬
LIKY
伊娃
洋葱

坛友 levelup.cn 互动专栏

[illegible] 文章中介绍了三大 [illegible] 在学习与游戏上找 [illegible]

栏目主持 伊娃

[CCGUC寂寞丸子特别企划]9月专题

——人生，就是一个个考试累计的产物

楼主 yxd

http bbs levelup.cn/showtopic-861136 aspx

教育工具类

教学类

考试作为一种筛选个人能力的行为，和游戏中的过程也是十分相像。特别是随着NDS的发售，使得原有的“文字冒险类”游戏的游戏类型以及定义得以延伸，甚至在有些国家，NDS已经作为教学辅助工具发到了学生的手中。而从NDS的软件阵容中我们不难发现，如今的NDS市场战略已经从单纯的游戏领域开始向社会领域扩展，脑锻炼、家政锻炼、单词记忆等软件层出不穷。

（完整内容请参看论坛原帖）

什么叫L+的效应？就是连杂志都买不到了

楼主：JIDE

http bbs leve up cn showtop c 874155 aspx

我们来看看这本电视节目杂志（注意，是电视节目，与游戏几乎没有交集）的封面。哇，这不是我的爱花吗？咳咳……再看这本杂志编辑是怎么说的：“这位脸上泛着红晕吃着烤山芋的MM就是NDS游戏《Love PLus》女主人公之一的高岭爱花。对于不知道这款游戏的人来说或许会觉得‘这是什么呀’，但对于《Love PLus》症患者（包括编辑我在内）都对此爱不释手。”

▲2ch上另一位的经历：当他冲进超市里，发现书架上没有这本杂志，于是直接向店员询问。店员说：“你要买几本？”（等等，这句话有点怪啊，一般杂志不都买一本么，这位店员果然有经验）而他条件反射地说：“全要了！”店员略有惊讶地拿出了全部12本同样的杂志。

（完整内容请参看论坛原帖）

▲2ch上有个人买了整整10本同样的杂志回来，他说其中7本是送给朋友的，1本自己看，2本收藏用。

热帖推荐

[illegible]

http bbs levelup cn showtopic 851115 aspx

[illegible] ass最后一辆车，第一条是通往王向。

[illegible]

http bbs levelup cn showtopic 833429 aspx

[illegible]述夫妻玩家共同狩猎的故事。

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。levelup论坛掌上游戏专区 http bbs levelup cn [illegible]，掌机玩家自己的地盘。

玩《心金·灵银》的劲头比玩《白金》的时候要大了很多。

MMA

话说小茜人气好高啊。

CCT8 8

《金·银》——心灵的记忆，这不仅仅是一个游戏，更是我童年一起玩乐一起欢笑的口袋情结的一个缩影。

口袋妖怪一直在我们的身边，《金·银》已经在心里形成了美好的回忆，成为了我们灵魂的一部分！

Fu Moon555

本届的TGS太平淡了，没有以前几届那样的热点新闻。

《PM》也就是占据了吾大半个童年而已。

虽然复刻很好，但是老任啊，快出正统续作。

坚定地买了Z的《心金》，然后就祈祷某个在11区的人帮我买到L+的特别版。

等美版，全假名痛苦至死。

新版《金·银》一出，我的旧打法就破灭了，现在技能更新了，就不能像以前那样了。叹气。

10年前上小学时听说《金·银》出了，立刻把双版本都买回来玩，尽管日文看不懂。可现在不知怎的，我想至少半年后出了美版再玩。

《金·银》是儿时的回忆我不管是不是骗钱，这个钱我认为花得值，而且事实证明根本没有骗钱，诚意还是满点的！

其实么《口袋妖怪》也还是不错的，收集不同的精灵以交换增加乐趣。

重温经典，太棒了！

总是来两个版本……简直是骗钱咯，太多公司耍这玩意。

TGS，没什么特别出彩的地方。《金·银》，对我来说，是回忆，也是一种羁绊。

TGS令NDS玩家兴奋，《口袋妖怪 心金·灵银》令NDS玩家每晚睡不着。

nds 23

《金·银》，还用废话吗？用米仓千寻的《Ten year after》的一句歌词就是"十年以后我会怎么样呢？无论如何都会爱着你吧……"

新的《口袋》玩着感觉不错到底是曾经的经典。TGS没有太多的亮点，大部分是以前已经公布的情报。

口袋：双版本=骗钱。TGS很好很强大的《高达VS高达》新作，很差很失望的《洛克人》新作——难道就不能出像《ZERO》那样的硬派动作类的吗？

《金·银》是口袋系列中的经典，不得不玩啊。每年的TGS都是这么热闹，老任照常不参加，很特殊啊。

nfeng29

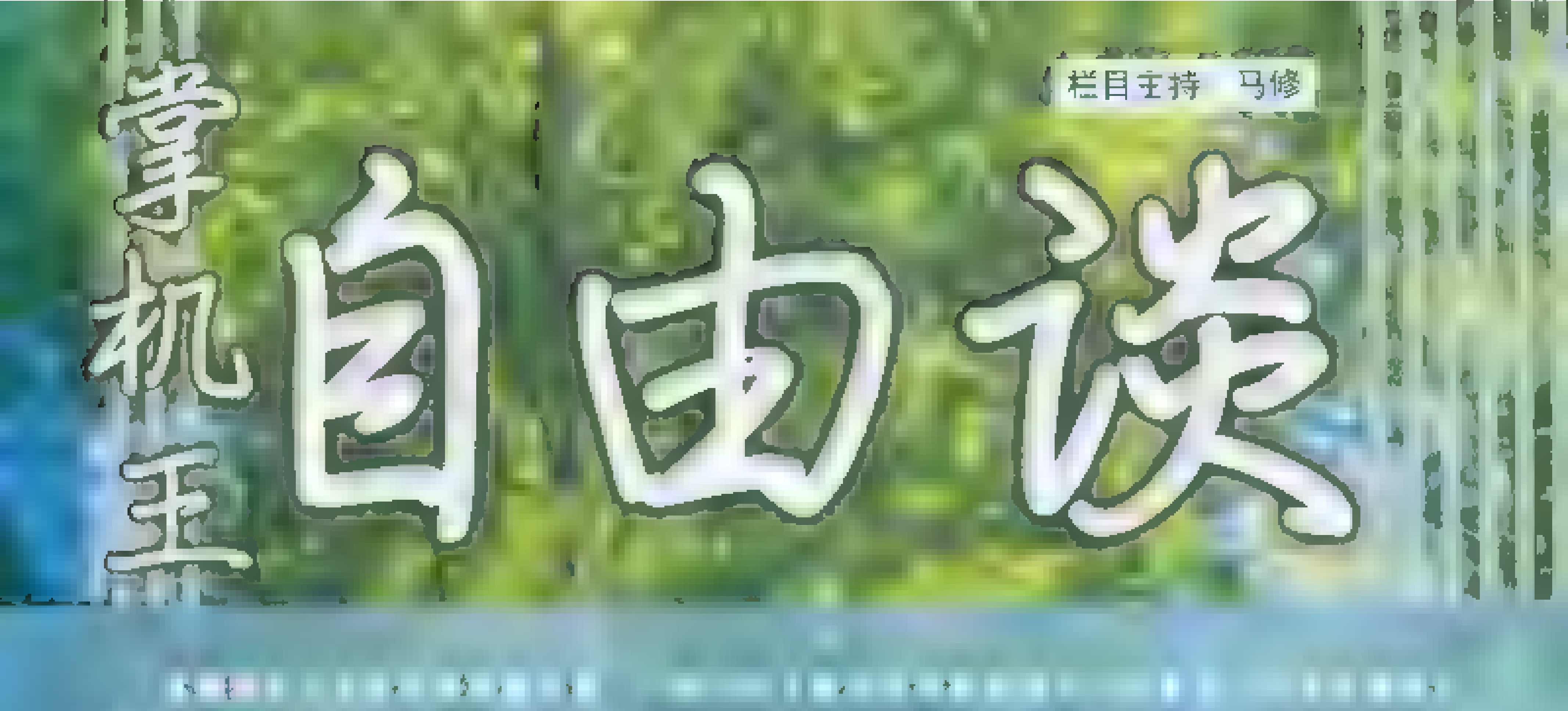
TGS当然是看新作发布喽有几款NDS上的还是很吸引我的。《心金·灵银》正在攻略中，确实是玩得起放不下的游戏啊！

已经通关了，感觉进化的地方不多。TGS对于索尼来说是个大爆发，两大新主机成功成为今年全年的亮点。

下一代掌机的诞生时间

参与方式 请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2009年10月18日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与《掌机王SP》立场无关。



文 王泽尧

每一次打开掌机对我来说都是一种回忆，一段遗憾，一丝心痛。

记得我第一次见到掌机是在小学，当时班里有两个同学合伙买下一台GBP，小学的我的游戏世界还停留在电脑房的《红警》、游戏房里SEGA主机上的《幽游白书》和PS的《KOF》。见到同学手里的小家伙（相比家用机和电脑，GBP的确很小）我心中很是好奇，看到他们可以随时随地地玩《KOF》、《超级马里奥》那些家用机才能玩的游戏，心中涌起一股羡慕，但是400元的价位对于一个小学生来说可是天文数字。于是，在我完成父母定下的一系列学习任务后，初二时我终于迎来了人生第一台掌机——一台绿色的GBC。随机赠送的卡带是《口袋妖怪 红》，而《口袋妖怪》正是我生活的城市当时最火的动画片，于是在平日的课间以及周末，我都全身心地投入到精灵的世界里。

一次在打了上课铃后，我依然沉浸在与四天王的激战中，这时一个熟悉的声音在我耳边响起：“尧，该上课了！”“哦？嗯！”

提醒我的是小贞，班里的纪

律委员，也是让我情窦初开的女神。

各位朋友应该能体会到我当时的心情，战斗的紧要关头，关机就意味着之前的努力付之东流，而全身心投入到战斗中又很难把心思全部从战斗中抽出来。但是为了小贞，我还是把处于开机状态下的GB放进了桌洞里……好不容易挨到下课，当我以最快的速度从桌洞里掏出GB时，空白的画面呈现在我的面前，失落的目光随着小贞的出现一扫而空。

“没电了啊！没存盘吗？是《宠物小精灵》吧？‘红’还是‘绿’？”

“啊？”我不敢相信自己的耳朵，当时的初中里，一大部分的男生都不知道GB，更不要说一个女生一口说出游戏的名字了。我当场就被震惊了，心中感到黑暗中出现了一丝曙光。

“你玩到哪了？”

“四天王啊，你也知道这个游戏吗？”

“呵呵，我也有个Gameboy啊！还是《宠物小精灵》的限量版呢！”

“哦！那你玩到哪里了呢？”

“我打不过大岩蛇，还在第一个村子里。”说着小贞的脸颊一片红晕就如同天边的晚霞。

接下来的事各位读者想必也会猜到，我当然自告奋勇成为小贞游戏的师傅，由此我与小贞的关系也有了进一步发展，课下我与小贞走动频繁，经常在一起讨论游戏。后来通过同学的介绍我知道了原来GB还可以联机玩，于是每到周末，我都会与小贞在海边的沙滩上联机游戏。

就这样一年的时间过去了，我与小贞间的感情在游戏世界中慢慢加深，《牧场物语》、《机战》、《沙加3》、《水浒神兽》都是我俩共同研究的游戏。而我与《掌机王SP》的结识也是因为为给小贞找游戏的攻略，一次我与小贞在《牧场物语》中遇到了问题，问遍周围的朋友无一人知晓，为了讨好小贞，我在学校旁边的书店中发现了《掌机王》。等我躺在床上认真翻阅时才发现并没有自己想要的攻略，可是我却意外了解到了GBA。看到了与GB截然不同的画面，握着《掌机王》赠送的屏幕擦，我内心又起了一阵阵向往。

第二天我把书带给小贞看时，发现小贞与我的反应大致相同可也存在着一些差别——掩饰不住的喜悦中流露着一丝遗憾，原来在与我玩游戏的一年中小贞的成绩下降很快（我背诵很强，考试总是前十名），家长反对她再玩游戏，听到这里我知道与小贞一起玩游戏的日子就要结束了，可是为了小贞，我决定陪她一起封机，努力学习。

离开GB的日子真是难熬，在平日给小贞补习之余就是靠着《掌机王》来充实自己的课余时间，《掌机王SP》我几乎是辑辑都有买，看完后就会把它递到心仪的小贞手里，虽然没有玩GB，可是我通过《掌机王》对掌机的了解提高到了一个新的档次。在初中毕业的那一天，我和小贞都哭了，为了那两年的掌机游戏生活，也许是为了别的……

她说要和我一起玩GBA，说以后会嫁给我，到时候就用GBA当嫁妆……

后来我考上了重点高中，小贞则考上了职业中专，我用家里奖励的钱买了台蓝色的GBA，小贞妈妈从美国给她带回来了一台紫色的GBA SP。我与小贞的学校距离比较远，而我的学习任务更加繁重，所以平日里几乎没有时间玩游戏，高一时我总是可以把学习任务提前完成，把周末的时间空出来和小贞一起玩掌机。《口袋妖怪》、《机战A》、《恶魔城》、《星之卡比》、《瓦里奥制造》、《马里奥赛车》伴随着我和小贞度过了那个平静的一年。可是到了高二，一切变了，我学习成绩下滑，家里反对掌机的声音越来越强烈，于是我一个多月都很难见到小贞一面，我与小贞的关系也在慢慢变淡，可是我不会放弃游戏，更不会放弃小贞，即使再忙我依然会通过电话与小贞聊着

游戏，聊着我们的将来。

随着高中的结束，我和小贞迎来了人生的转折：小贞的妈妈想要小贞移民美国。这事小贞对我只是简单地一提就再也不曾说过，我知道小贞并不想走，她自己很为难，自从初中开始，小贞一听到妈妈就会流泪。我曾多次提到小贞应该去美国找妈妈团聚，可是小贞总是故意岔开话题，于是我想用游戏的欢乐来减轻小贞的烦恼……

适逢NDS和PSP大战起始，我问小贞选择哪一种掌机。小贞笑着说：“咱俩各自买一款，看看是否真的有缘！”语气里透着丝丝的无奈。

PSP还是NDS？我个人更喜欢PSP，华丽的画面，强劲的机能，时尚的外型。而当时的NDS虽然像是任天堂对抗PSP之前的过渡产品，但新颖的操控、丰富的游戏、清新的风格以及任天堂的创新，我认为更适合女生，当然也适合小贞。不过小贞是了解我的，她肯定会为我选择PSP的。我相信我和小贞的默契，于是我将辛苦打工赚来的钱买了一台PSP，并约小贞在那片我们经常游戏的沙滩见面。

那是我最后一次见小贞，清晨的沙滩散落着点点朝阳，海水慢慢地向天边退去，柔软的沙子散发着阳光的余温，我坐在沙滩上，手里握着黑色的PSP，握着那最后的希望。

当海边的钟楼敲响早上九点的钟声时，小贞缓缓出现在我眼前，她依旧是那个小女生的样子，短衫、背包、裙子、板鞋。

我迫不及待地上前询问小贞买的是什么，小贞却沉默着没有回答，眼睛一直没有离开我手中的PSP。

“小贞你看PSP，比想象中的大多了呢，可惜摇杆太小了，我都按不住！”

“ · ”

“还记得那个《山脊赛车》吗？真的很有意思啊！”

“ ”

不管我怎么说，都丝毫调不起小贞的兴趣，我似乎感到一丝不妙：“小贞，快把你的PSP拿出来啊，看看你买的什么游戏？”

小贞心不在焉地答应着，回身从背包里拿出了一台——NDS。我当时如同晴天霹雳，现在已经回忆不起当时的情景，只记得我大喊：“我以为你会买PSP！”、“小贞不要走！”、“我喜欢你！”等等，而记忆中的小贞眼神中激荡着伤感，低头不语，任凭泪水肆意的流着，渐渐消逝在我的眼中。

那次沙滩之约也成为我和小贞的最后一面。后来我去小贞姨妈家中找她（小贞寄住在姨妈家），才被告知小贞已经飞到了大洋彼岸，并且留给了我一份礼物。当我从小贞姨妈手中接过那熟悉的盒子时，泪水模糊了眼前的一切，也模糊了我对小贞的思念。

小贞把NDS留给了我，在包装盒中我找到了一封信——原来小贞和我一样，都在为对方考虑，小贞通过与我平日的相处猜到我喜欢PSP，可是小贞也坚信我会考虑到她喜欢的NDS，我会选择NDS。她说当时看到我手中的PSP心灰意冷，不相信我就是那个她要带着掌机共度一生的人。无论怎样事情已经无法挽回了，是怪我俩的心有灵犀，还是感叹命运的安排，总之，那片熟悉的沙滩上再也见不到一对手握掌机的少男少女在欢声笑语。

现在，那台NDS连同我对小贞的思念依旧沉睡在那狭小的盒子中。小贞没有回国，我俩也再没有联系过，不知另一片天空下的小贞有没有原谅过我，还有没有另一个人带给她那曾经的快乐？

玩家点评

PSP 极品飞车 变速

◆厂商：EA Games◆类型：RAC

评分 7

在5.55卡得众PSP玩家束手无策时，本作由于是“三五系统”少数的“幸存者”，使得这款RAC阵营中赫赫有名的作品在国内玩家中更受到了不小的关注，游戏的素质究竟如何，下面就让我来点评一下。

进入游戏，首先映入眼帘的是充满时尚气息的绿色波纹，在有节奏的跳动下进入简洁的系统菜单：世界巡回模式、快速游戏、多人游戏及游戏设置。本作取消了剧情部分，推进游戏仅仅是靠在世界巡回模式中在世界各地的地图上完成一个个关卡，每完成一个关卡都会获得奖励，例如新车、CG图片等，这也是主要构成游戏的部分。

进入正式游戏后，可能由于掌机的特殊性，发现之前EA宣传的车内视角并未收录在内，为此小失望了一下。游戏的画面中规中矩，车身的建模与之前的几代变化不大，锯齿还是比较清晰的。从美国到日本，从华盛顿到北海道，场地的设计源于世界各地的真实采景，看上去还算比较漂亮。值得一提的是，车辆毁坏系统在本作中表现得比较有特色，能十分真实地反映出车身各个部位的毁坏。但手感较前代来说变得有些飘，漂移时抓地力的效果不够明显。速度感表现得不错，这倒是很符合本作的副标题——变速，而转向也比前作容易一些了。最后，赞一下本作的音乐，嘻哈与摇滚风的乐曲听着很舒服，与游戏搭[illegible]

总之，作为系列的最新作本作的表现虽然称不上是优秀，但也算能令一些赛车游戏玩家满意了。

PSP 初音未来 女歌手计划

◆厂商：SEGA◆类型：MUG

评分 9

在初音未来诞生两周年之际，SEGA也给我们带来了这款极具素质以及萌要素满载的作品。

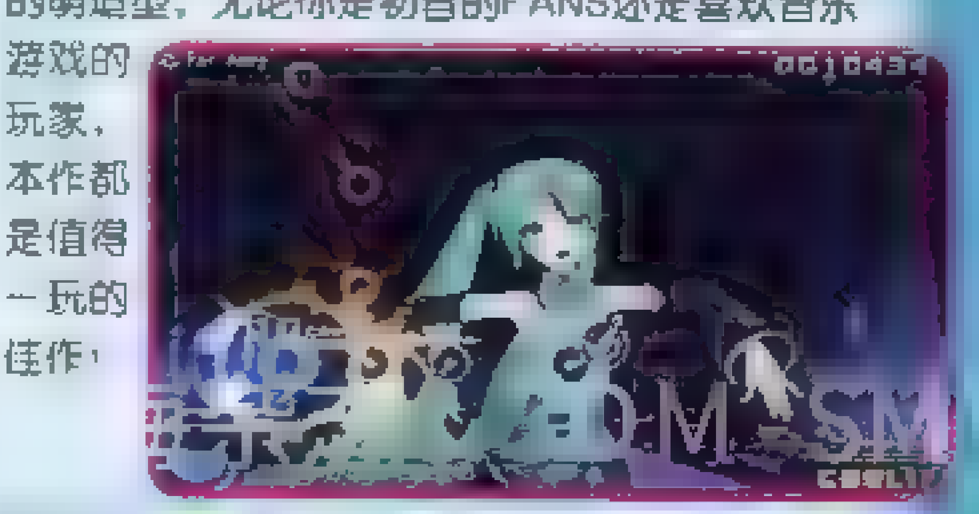
本作的亮点在于制作精良的PV，这些PV使得歌曲表现的主题更加饱满。刚见到游戏中初音的形象让我们眼前一亮，PV里厂商更是精心设计了各种舞步，就算不进行演奏，欣赏PV也是一种享受，不足之处是由于PV过于绚丽，使得演奏时经常有丢帧的现象，另外一些经典曲目的PV经过重制后变得没原PV那么欢乐了，如《Ievan Polkka》，原来的甩葱到了PSP就变成了图片组成的MAD。

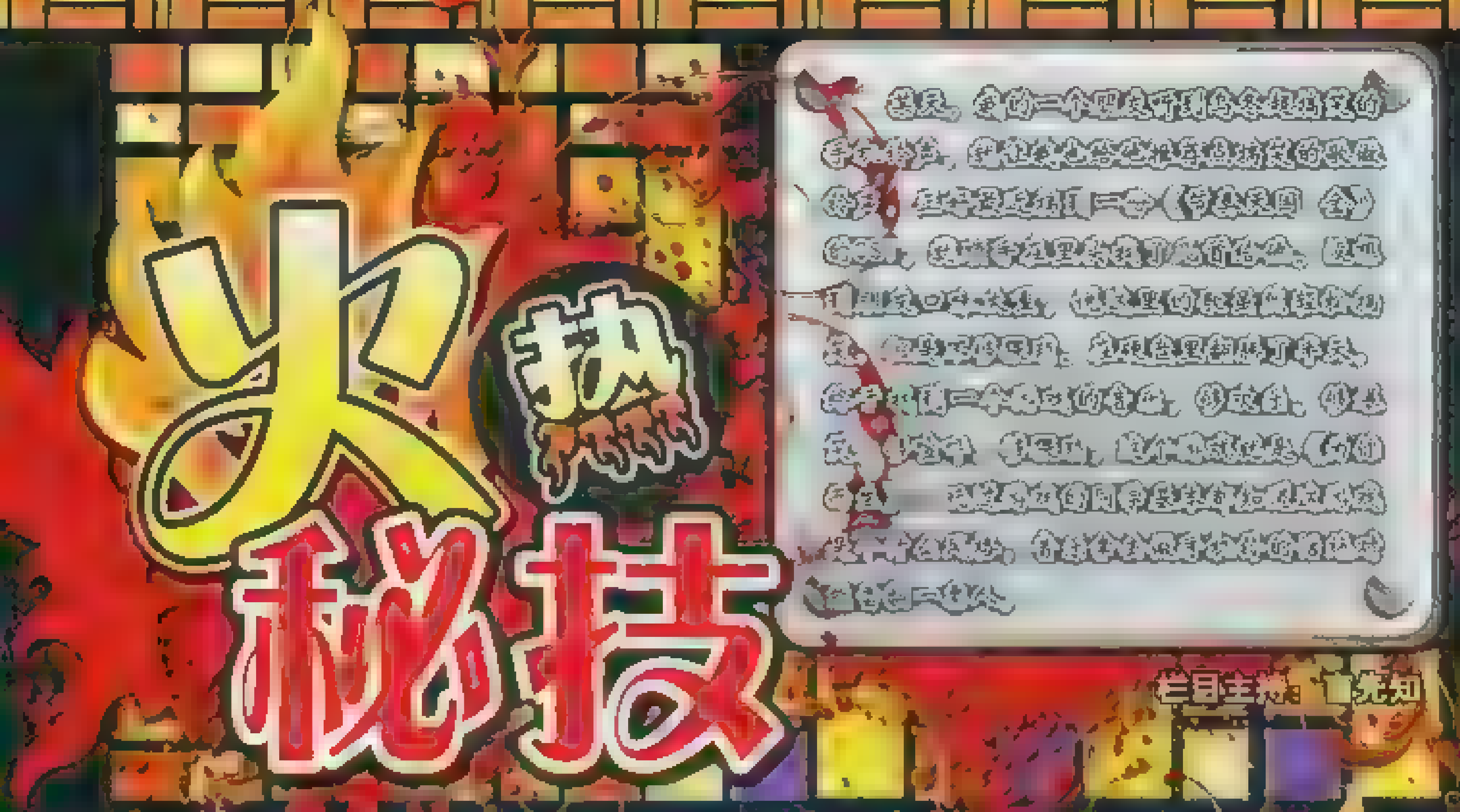
收录曲目方面还是非常厚道的，除了熟悉的经典的以及商业化的歌曲，更有不少优秀的原创歌曲。除了初音，Vocaloid家族的其他角色也来客串，不同角色不同声线给了玩家不同的听觉体验。细心的玩家会发现一些早期歌曲的别扭声线厂商也做了修改，使得以前毫无感情的电子音变成更加接近人声的磁性声线，可见厂商在声音细节的处理上下了不少工夫。

众多收集要素更是吸引了不少FANS的眼球，各具萌点的服装使得每个玩家都能打造出属于自己的初音，房间系统也增加了演奏之余的趣味性，拍照功能也让玩家们不用看着游戏里的美图流口水了，编辑模式虽然用起来比较复杂，但比起同类型的软件这个还是相对简单的。

本作当然还是有一些不足的地方，比如节奏的判定过为严格，只要偏一点点都会导致Miss；演奏中用到的按键也不多，歌曲难度方面除了一两首比较BT的歌曲之外其他的难度还是偏低，不过由于之前所说的判定严格，挑战全连反还真有点难度。

总的来说本作无论是作为一个FANS向作品还是作为一个音乐游戏都是比较优秀的，精美的PV、大量的收录曲、丰富的收集要素、有爱的萌造型，无论你是初音的FANS还是喜欢音乐游戏的玩家，本作都是值得一玩的佳作！

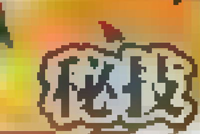




漫画英雄：终极联盟2

美版

Marvel: Ultimate Alliance 2



全人物

在选择人物时，按住[illegible]入[illegible]即可解锁所有人物[illegible]

金钱全满

在“Hero Details”菜单或“Team Select”菜单中，输入“[illegible]”，在[illegible]至[illegible]效[illegible]的秘技输入成功，[illegible]家的钱就会变为最大[illegible]

人物满级

在“Hero Details”菜单或“Team Select”菜单中，输入“[illegible]”，在[illegible]有效[illegible]的秘技输入成功，玩家的所有人物都会升至[illegible]级。

巨人之战 飞龙

美版

Battle of Giants – Dragons

秘技

宝石密码

在“Extras”菜单中选择“Unlock Gold Gems”选项，再输入下列密码即可获得相应的宝石。

密码	宝石
POTM AONV UTNA	头部宝石 MEN (Lv 1)
NAKF HLAP SDSP	爪部宝石 USUD (Lvl 1)
LSSN GOAJ READ	尾部宝石 A ASH (Lv 1)
SGHJ VLPO OEIK	翼部宝石 N M (Lvl 5)
TNAP CTJS LDUF	头部宝石 SAGHMEN (Lv 2)
SAPO RLNM VUSD	爪部宝石 ULJH (Lv 2)
FUTY HVNS LNVS	尾部宝石 ASH (Lvl 2)
ZNBN OOKS THGO	吐息宝石 N GHHALAMA (Lvl 5)
OPLA OKFC NBUS	翼部宝石 N MSAHARA (Lvl 5)
FHSK EUFV KALP	头部宝石 K NGAL (Lvl 3)

密码	宝石
PCZX M[illegible]OH G[illegible]SA	爪部宝石 N GHZU (Lv 3)
LPAQ KOYH TGDS	尾部宝石 ASH SAR (Lvl 3)
AWBF CRSL HGAT	吐息宝石 KUGDIM (Lvl 5)
IOUW GNPC SRGA	翼部宝石 BARASH (Lvl 5)
EPWB MPOR TRTA	头部宝石 DALLA (Lvl 4)
GPGE SMEC TDTB	爪部宝石 GHIDRU (Lv 4)
VLQL OELB IYDS	尾部宝石 AHS BALA (Lvl 4)
ACLC SCRS VOSK	吐息宝石 KUZEN (Lvl 5)
LRYV LCJC MEBT	翼部宝石 A SHUM (Lvl 5)
GPKT BBWT SGNR	头部宝石 AGA (Lvl 5)
ABLP CGPG SGAM	爪部宝石 MUDRU (Lvl 5)
VLDB DDSL NCJA	尾部宝石 NAMTAGTAG (Lvl 5)
XSPC LLSL KJLP	吐息宝石 SUGZAG (Lvl 5)
ALVN HRSF MSEP	翼部宝石 ATUKU (Lvl 5)
[illegible]	吐息宝石 NAN GIL IMA (Lv 5)

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 真·女神转生 奇幻之旅

日版 真·女神转生 STRANGE JOURNEY 金手指

GameID: BMTJ 1c656ace

按SELECT金钱最高
94000130 FFFB0000
0221FC44 0098967F
D2000000 000[redacted]

不遇敌
按START遇敌
52036500 E2840C08
02036504 E3A01000
00000000 [redacted]
52036500 [redacted]
94000130 FFF70000
02036504 E3A01063
D2000000 00000000

解除合体制限
52069280 E92D47F0
02069280 EA000289
D0000000 00000000

升级时会得到恶魔结晶
520E5488 EBFDAAAD
020E5508 E3A00000
020E5488 E3A00000
D0000000 00000000

全勋章
94000130 FFFB0000
222259B3 00000003
022259B4 03030303
022259B8 03030303
122259BC 00000303
222259BE 00000003
D2000000 00000000

全地图
94000130 FFFB0000
22225973 00000003
22225984 00000003
122259D8 00000303
222259DA 00000003
122259E2 00000303
022259E4 03030303
122259E8 00000303
022259EC 03030303
222259F0 00000003
122259F6 00000303
022259F8 03030303
122259FC 00000303
222259FE 00000003
12225A00 00000303
22225A02 00000003
22225A09 00000003
12225A0A 00000303
02225A0C 03030303
12225A10 00000303
02225A14 03030303
22225A18 00000003
12225A1E 00000303
02225A20 03030303
02225A24 03030303
12225A28 00000303
C0000000 00000003
02225974 03030303
[redacted] 00000004
D2000000 00000000

全恶魔会话
94000130 FFFB0000
22225985 00000003
12225986 00000303
02225988 03030303
0222598C 03030303
22225990 00000003
D2000000 00000000

全开发
94000130 FFFB0000
222259A1 00000003
122259A2 00000303
022259A4 03030303
022259A8 03030303
022259AC 03030303
122259B0 00000303
222259B2 00000003
222259BF 00000003
122259C0 00000303
D2000000 00000000

全恶魔合体
94000130 FFFB0000
22225991 00000003
12225992 00000303
02225994 03030303
12225998 00000303
2222599A 00000003
D2000000 00000000

全剧情
94000130 FFFB0000
22225998 00000003
0222599C 03030303
222259A0 00000003
D2000000 00000000

恶魔全书全开
94000130 FFFB0000
C0000000 000001EA
12221018 0000FF84
DC000000 00000024
D2000000 00000000

NDS 雷电十一人2 威胁的侵略者 暴雪

日版 イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ブリザード 金手指

GameID: BEBJ e2d47023

热血点数最大
020880A0 000F423F

友情点数最大
020880A4 000F423F

信息高速化
52034564 0A000005
02034564 E1A00000
D0000000 00000000

移动速度两倍
6208328C 00000000
B208328C 00000000
10000004 000000C8
1000000C 00000280
D2000000 00000000

按SELECT
全秘传书99
94000130 FFFB0000
D5000000 00000063
C0000000 00000074
D8000000 02087DAF
D2000000 00000000
94000130 FFFB0000
D5000000 00000063
C0000000 00000052
D8000000 02087F48
D2000000 00000000
94000130 FFFB0000
D5000000 00000063
C0000000 0000003E
D8000000 02087FA5
D2000000 00000000
94000130 FFFB0000
D5000000 00000063
C0000000 00000018
D8000000 02088011
D2000000 00000000

按SELECT全服装99
94000130 FFFB0000
D5000000 00000063
C0000000 0000006D
D8000000 02087D24
D2000000 00000000

按SELECT全道具99
94000130 FFFB0000
D5000000 00000063
C0000000 0000005F
D8000000 02087C8D
D2000000 00000000

全员能力最大
A2083AAE 00000000
C0000000 00000045
020CCEB8 FFFFFFFF
120CCEBC 0000FFFF
220CCEBE 000000FF
DC000000 000000FC
D2000000 00000000

配置选手位置
时可移动敌方
52159044 EB0060F9
02159044 E3A00001
D0000000 00000000

可无限使用指示时间
520FEF1C EBFFC8AC
020FEF1C E3A00000
D0000000 00000000

赛后获得经验值[illegible]倍
521574D4 E92D4FF0
0215760C E1D400B8
02157610 E1A01180
D0000000 00000000

赛后获得热血点数8倍
521578B0 E1A01006
021578B0 E1A01186
D0000000 00000000

赛后获得友情点数8倍
521578B4 EBFFFEF7
021578BC E5940004
021578C0 E1A01180
D0000000 00000000

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

《真・三国无双5 Special》虽然已经是超级冷饭，但由于有了"孟获大大"的降临，又让不少粉丝燃起了重玩一遍的欲望。《魔法工厂3》已经是脱胎于《牧场物语》的该分支系列的第三作了，人设依旧精美、声优也很豪华，如果在游戏内容上能带给大家更多惊喜那自然就更好了。本月底欧美游戏阵容也有不少看点，比如《捉鬼敢死队》的PSP版，以及达斯特继续扮演配角的《杰克与达斯特》新作等，值得喜欢美式动作游戏的玩家期待。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格

栏目主持 雷伊

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2008年10月					
22日	在黑暗尽头等待你	暗やみの果てで君を待つ	D3 Publisher	AVG	5460日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	MMV	A・RPG	[illegible]
22日	元素精人	エ[illegible]	NBGI	A・RPG	5229日元
23日	铁臂阿童木	Astro Boy: The Video Game	D3 Publisher	ACT	29.99美元
27日	迪士尼仙子 小叮当与消失的宝藏	Disney Fairies: Tinker Bell and the Lost Treasure	Disney	AVG	29.99美元
29日	海贼川背・旬 第二版 完全版	海腹川背・旬 セカンドエディション完全版	Genterr Prise	ACT	5040日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	[illegible]
2008年11月					
5日	古文汉文DS	古文汉文DS	IE Institute	ETC	3990日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	MMV	AVG	[illegible]
17日	刺客信条Ⅱ 探索	Assassin's Creed Ⅱ Discovery	Ubisoft	ACT	29.99美元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	[illegible]
19日	哆啦A梦棒球DS2 热斗极限运动场	ドラベースDS2 熱斗ウルトラスタジアム	NBGI	SPG	5229日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	[illegible]
26日	料理妈妈3	クッキングママ3	Taito	ETC	5040日元
26日	探索魔女 苍空的电击战 新队长 奋斗吧	[illegible] 蒼空の電撃戦 新隊長奮斗する	Russel	AVG	5229日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	[illegible]
未定	柴犬的房间DS4 在柴犬大陆很轻松	柴犬いっ部屋DS4 [illegible]	MTO	SLG	[illegible]
2008年1[illegible]月					
3日	爱情信号	SIGNAL	D3 Publisher	AVG	5460日元
3日	怪兽敢死队	怪物バスターズ	NBGI	ACT	5229日元
3日	交叉财宝	クロストレジャーズ	Square Enix	A・RPG	5229日元
3日	人生游戏DS	人生ゲームDS	Takara Tomy	TAB	3990日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	A・RPG	[illegible]
10日	迷你四驱DS	ミニ四駆DS	Rocket Company	SLG	5040日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Spike	AVG	5040日元
10日	光辉圣约3 暗	ルミナスアーク3 アイズ	MMV	S・RPG	5229日元
10日	AGAIN FBI超心理搜查官	AGAIN FBI超心理捜査官	Tecmo	AVG	5040日元
17日	十大运动 DS运动10种	DECA SPORTA DSでスポーツ"10"种目！	Hudson	SPG	5040日元
17日	冬日恋歌DS	冬のソナタDS	D3 Publisher	AVG	5229日元
22日	莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士	Gust	RPG	5040日元
24日	"超"恐怖故事DS 青之章	"超"怖い話DS 青の章	Alchemist	AVG	5040日元
未定	真・战国天下统一 群雄们的争乱	真・戦国天下統一 群雄たちの争乱	System Soft Alpha	SLG	6090日元
未定	现代大战略DS 一触即发・军事平衡崩溃	現代大戦略DS 一触即発・軍事バランス崩壊	System Soft Alpha	SLG	6090日元
[illegible]					
未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
发售日未定					
未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	售价未定
未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	售价未定
未定	[illegible]	[illegible]	Square Enix	RPG	售价未定
未定	东京魔人学园帝战帖	东京魔人学园帝战帖	MMV	S・RPG	3990日元
未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	[illegible]
未定	HUDSON×GReeeeN（暂名）	HUDSON×GReeeeN（暂名）	Hudson	MUG	售价未定

魔法工厂3

10.22 ■MMV ■A·RPG ■4980日元

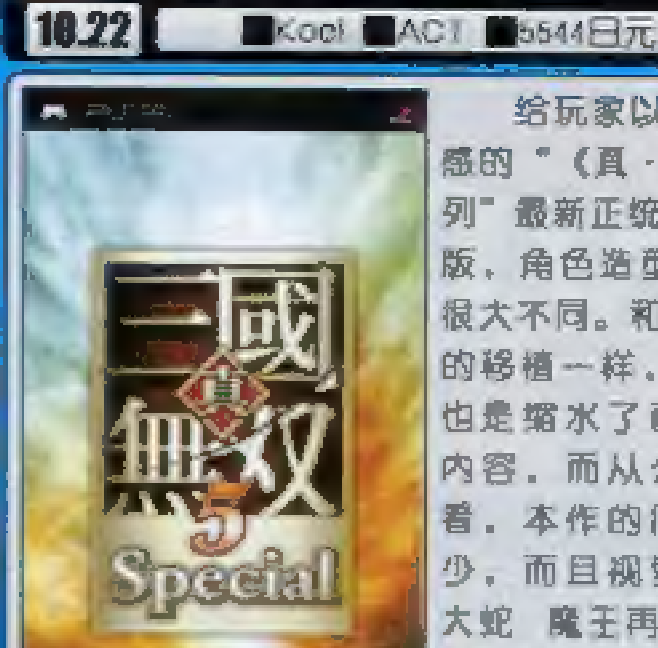
A

风格清新可爱，能让玩家体验到自由自在牧场生活的“《魔法工厂》系列”最新作。系列传统的要素基本都被保留了下来，恋爱部分的内容变得更加丰富，玩家还可以带着喜欢的女孩子一起去野外冒险。“变身”是本作的新增要素，玩家扮演的主人公可以通过变身来改变自身的战斗能力，并以这两种不同的身分与村民们接触，去了解人们的另一面，十分有意思。

真·三国无双5 Special

10.22 ■Koei ■ACT ■5544日元

B



给玩家以一骑当千豪迈感的“《真·三国无双》系列”最新正统作的PSP移植版，角色造型和之前4代有很大不同。和从PS3到PS2的移植一样，PS2到PSP也是缩水了画面但增加了内容，而从公开的画面来看，本作的同屏人数并不少，而且视野也比《无双大蛇 魔王再临》更开阔，希望对于PSP上的“《无双》系列”来说，本作又会是一大进步。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年10月					
22日	轮唱的圣歌姬 天使的乐谱Op.A	アンティフォナの聖歌姫 天使の乐谱Op.A	日本一Software	RPG	6090日元
22日	真·三国无双5 Special	真·三国无双5 Special	Koei	ACT	5544日元
22日	遥远的时空中3 命运的迷宫 爱藏版	遥かなる时空の中で3 运命の迷宫 爱藏版	Koei	AVG	5040日元
29日	R-TYPE战略版Ⅱ 巧克力行动	R-TYPE タクティクスⅡ オペレーション ビター チョコレート	Irem	SLG	5040日元
29日	冬宫Ⅱ 双生女神与命运的大地	エルミナージュⅡ～双生の女神と運命の大地～	Star Fish	RPG	6090日元
29日	喧哗番长 携带版	喧哗番长 ポータブル	Spike	A·AVG	3990日元
29日	大正野球娘 少女们的青春日记	大正野球娘。乙女达乃青春日记	Spb	AVG	6090日元
30日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	ACT	29.99欧元
30日	杰克与达斯特 迷失边境	Jak and Daxter: The Lost Frontier	SCEE	ACT	29.99欧元
2009年11月					
1日	异说 最终幻想 国际版	ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング	Square Enix	FTG	5040日元
1日	Persona3 携带版	ペルソナ3ポータブル	Atlus	RPG	5980日元
5日	大家的导航	みんなのナビ	Zenrin	ETC	8190日元
12日	露娜 银色之星的和声	ルナ ～ハーモニー オブ シルバースター～	Gungho Works	RPG	5040日元
12日	J联盟 创造职业球会6 J之荣耀	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6	Pride of J	SLG	6090日元
12日	神秘之力	エクシズ・フォルス	Atlus	RPG	5229日元
12日	战斗妖精 辉石霸者	バトルスピリッツ 辉石の霸者	NBGI	ACT	5229日元
12日	寒蝉鸣泣之时 省	ひぐらしの哭く頃に 省	AQ Interactive	TAB	6090日元
12日	战舰炮手2 携带版	WARSHIP GUNNER2 PORTABLE	Koei	SLG	5040日元
17日	小小大星球	LittleBigPlanet	SCEA	ACT	29.99美元
19日	装甲核心 寂静前线 携带版	アーマード・コア サイレントライン ポータブル	From Software	ACT	3990日元
26日	寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版 加强版	ひぐらしデイブレイクポータブル メガエディション	Alchemist	FTG	6090日元
26日	山田悠介世界 "Puzzle 我们的48小时战争"	山田悠介ワールド "パズル ぼくらの48时间战争"	角川书店	AVG	6090日元
26日	光之圣女传说 诸神的黄昏	ラ・ピュセル ラグナロク	日本一Software	S·RPG	5229日元
未定	时限回廊	时限回廊	SCEJ	PUZ	3980日元
未定	双手沾染污秽之时 鬼魂力量遗产	いつかこの手が穢れる时に ~SPECTRAL FORCE LEGACY~	Idea Factory	SLG	6090日元
2009年12月					
3日	梦幻之星 携带版2	ファンタシースターポータブル2	SEGA	A·RPG	5040日元
3日	机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	機動戦士ガンダム ガンダムVSガンダム NEXT PLUS	NBGI	ACT	6279日元
3日	心跳回忆4	ときめきメモリアル4	Konami	SLG	5250日元
10日	风云新撰组 幕末传 携带版	风云新撰组 幕末传 ポータブル	From Software	A·AVG	3990日元
17日	女王之刃 螺旋混沌	クイーンズブレイド スパイラルカオス	NBGI	S·RPG	6090日元
2009年秋					
未定	铁拳6	铁拳6	NBGI	FTG	售价未定
2009年冬					
未定	噬神者	GOD EATER	NBGI	ACT	售价未定
2010年1月					
14日	角斗士 斗士起源	剣斗士 グラディエータービギンズ	Acquire	ACT	5040日元
21日	战场的女武神2 高卢王立士官学校	戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	S·RPG	5090日元
未定	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	售价未定
发售日未定					
未定	死神在你身后	うしろ	Level-5	ARPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール戦機	Level-5	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

东京游戏展2009会场报道·掌机篇

在秋高气爽的日子，一年一度的东京游戏展又和大家见面了。今年的东京游戏展上掌机游戏又是大丰收，在看过了上辑《掌机王SP》中关于展会的文字报道后，这次我们就以更直观的影像形式，带大家去亲身感受一下展会的热闹。

游戏展望台

10款热门新作最新官方影像

- 异说 最终幻想 国际版
- 光之四战士 最终幻想外传
- 机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS
- 横行霸道 唐人街战争(PSP版)
- 合金弹头XX
- 雷顿 银色之星的和声
- 噬神者
- 心跳回忆4
- 纸盒战机
- 装甲核心 寂静前线 携带版

新作特搜队

最新发售游戏影像直击

- GT赛车PSP
- 雷电十一人2 威胁的侵略者
- 真·女神转生 奇幻之旅
- 蓝龙 异界的巨兽
- 超时空要塞 终极开拓者
- 大众畅快°
- 机车风暴 极地先锋
- 钢铁大师
- 韵律大师
- 孢子英雄 竞技场
- 家庭教师REBORN 斗技场2 精神爆发

随盘附送

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《星之海洋2 二次进化》OST等着你。

实用资源倾情附送

- 10款NDS ROM
- 深爱
- 超级机器人学园
- 口袋妖怪 心金
- 口袋妖怪 灵银
- 偶像大师 华贵星辰
- 沙加2 秘宝传说 命运女神
- 雷电十一人2 威胁的侵略者 烈火
- 雷电十一人2 威胁的侵略者 暴雪
- 蓝龙 异界的巨兽
- 真·女神转生 奇幻之旅

感触iPhone的神奇魅力

iPhone全接触

- 歌曲召唤师 未颂英雄 完全版
- 国破山河在
- 黄金岛斗地主

电影前线

- 迈克尔杰克逊
- 2012
- 丧尸乐园

《口袋光环DVD》VOL.121 有奖问答题目

在《GT赛车PSP》的演示视频中，小编在200米的考试中获得了什么奖牌？

A：金牌　　B：银牌　　C：铜牌

本辑活动奖品

PEGA双核动力站 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2009年11月10日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的"读者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第123辑上公布，敬请关注。

一等奖

EZ5i 烧录卡 3名

M3DSR 烧录卡 3名

二等奖

PEGA 双核动力站 2名

BTP-6385 北通动力堡垒（迷你版） 1名

BTP-6366 北通魔方炫音线控耳麦 1名

BTP-6389 北通动力堡垒 1名

三等奖

PEGA PSP电池底座 1名

PEGA PSP电池扩展包 1名

PEGA PSP无线耳机 1名

PEGA NDSL 折叠旅护 1名

PEGA NDSL 立体扩音器 1名

PEGA NDSL 吉他配套 1名

《掌机王SP》第119辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡

西安市	陈思阳
苏州市	黄一辰
上海市	江舟鹏
广州市	卢冠丞
惠州市	王传煜
温州市	周豪

二等奖 6名 耳麦、电池、电源

北京市	陈先帅
天水市	范斌
上海市	李平
天津市	刘彧
温州市	徐晨朔
哈尔滨市	张天赫

三等奖 6名 掌机周边

南宁市	陈紫璐
安顺市	程鹏
南昌市	罗超凡
沈阳市	孙崇航
长春市	王天旭
乌鲁木齐市	朱博文

《掌机王SP》第119辑 DVD问答—中奖名单

答案：B

上海市	陆一
哈尔滨市	陈超凡
玉林市	苏峻

PEGA双核动力站 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

ISBN 978-7-89476-217-7
9 787894 762177 >
本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-217
掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手